

# **FNA 1719 Hypnos et Psyché**

**Jean-Marc Ligny**

VISIT...

LANZAROTE  
*Caliente*.COM

# ANTICIPATION

JEAN-MARC LIGNY

## HYPNOS ET PSYCHÉ

Les Voleurs de Rêves – 5



**FLEUVE NOIR**  
ANTICIPATION

JEAN-MARC LIGNY

# HYPNOS ET PSYCHÉ

LES VOLEURS DE RÊVE – 5  
COLLECTION « ANTICIPATION »

FLEUVE NOIR

6, rue Garancière – Paris VIe

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41. d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple ou d'illustration, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

© 1989 « Éditions Fleuve Noir », Paris.

ISBN 2-265-04211-0

ISSN 0768-3014

D'ici un petit demi-millénaire, nous ne serons peut-être plus qu'un résidu têtue d'ADN au cœur d'une gigantesque technosphère en mutation vivace, qui se développera dans l'espace. Jusqu'où ?

Frédéric Joignot

Moment of terror is the beginning of life

Front 242

Arrêtés par le SRF avec toute la troupe du Baron Noir, Dan et Salif sont déportés sur Mars sans autre forme de procès. À la station-bagne Hélène, dans les mines de bauxite, de dures épreuves les attendent. De dures épreuves, mais aussi des amis... et d'étranges surprises.

Les amis, ce sont les anciens Voleurs de Rêves – Moovoo, Catte et Flaï – arrêtés bien longtemps auparavant(1). Très vite, Dan se rend compte qu'il n'a plus grand-chose à leur dire : ils sont devenus des prisonniers comme les autres...

Les étranges surprises commencent par cette découverte que fait Salif au fond de la mine : d'énormes murailles ensevelies, qu'un lent et difficile dégagement fera considérer comme les murs d'un labyrinthe – peut-être le véritable « Labyrinthe de la Nuit », dont les ruines s'étendraient sous les failles et falaises de cette région de Mars. En l'absence de toute issue, on réussit à percer l'un des murs, et une expédition – dont fait partie Salif – s'engage dans l'exploration d'immenses salles enfouies, témoignages d'une très antique civilisation martienne. Or les courants d'air et la présence humaine effacent tout, fresques, sculptures, bas-reliefs. Seuls demeurent sept gisants, sept géants qui évoquent curieusement les *moai* de l'île de Pâques...

Au fond du Labyrinthe, l'expédition disparaît...

Pour Dan, ce n'est pas tout à fait imprévu : il a rêvé de ces géants de pierre, d'une citadelle gigantesque et de traces de pas dans le sable du désert, effacées par l'âpre vent martien. Car à sa grande surprise, Dan rêve de nouveau « naturellement », alors qu'il croyait avoir perdu cette capacité depuis son retour en ville(2). Ses songes se précisent même, malgré la fatigue de la mine, malgré le Superpax (un euphorisant), et malgré Valentina, une croqueuse d'hommes qui l'entraîne en des gouffres de sexe et de luxure. Il rêve à nouveau de Faërie... ce qui provoque chez Valentina une jalousie certaine !

C'est alors que Dan se voit proposer une mission : aller à bord d'un engin de surface, sous la tempête qui menace, jusqu'au labo Axel situé dans la plaine de Chrysè pour en ramener un cyborg(3). Valentina l'accompagne – malgré lui, car il en est déjà lassé : il lui préfère Faërie – même en rêve !

C'est au cours de ce voyage hallucinant en pleine tempête que son rêve se réalise : en suivant des traces de pas géantes, il découvre la citadelle... dans un mirage, habitée par Castor et Pollux ! À cause de Valentina, il ne peut entrer, mais il entrevoit la possibilité de s'évader d'Hélène : par un autre mirage – ce que ses rêves lui confirment. Ses

rêves – ou ceux des Anciens Martiens, qui gisent, sous forme de statues de pierre, au fond du Labyrinthe ?

Dernière surprise : le cyborg que Dan doit ramener n'est autre que SkyWalker(4), reprogrammé tel un parfait cyborg au service des Réseaux ! Mais Bug, par une de ces connexions parasites dont il a le secret, informe Dan que SkyWalker peut recouvrer son ancienne mémoire grâce à un mot clé... que Dan prononce quelque temps plus tard, dans un endroit tranquille et isolé.

Il apprend alors, par la bouche de SkyWalker, que loin d'être abandonné sur Mars, il est parfaitement suivi voire dirigé, que son évasion est prévue de longue date et qu'il a une mission à accomplir – la mission pour laquelle les Semeurs de Mirages l'ont « entraîné » dès le début : pénétrer les Réseaux, atteindre les psychords qui les dirigent et les anéantir.... Il apprend également que ces psychords qui gouvernent le monde sont installés au cœur de l'Anneau, la station orbitale qui gravite entre la Terre et la Lune et sert de relais de transit pour tous les vols interplanétaires. Grâce à ses rêves, à Castor et à Faërie, il comprend que le seul moyen de quitter Mars est de fuir dans un mirage – une des voies anciennes ouvertes par le peuple antique de Mars, dont s'éteignent doucement, au fond du Labyrinthe, les dernières traces de conscience...

Avec l'aide de SkyWalker (qui y laissera la vie), Dan parvient à pénétrer dans le Labyrinthe, à en rejoindre le centre et à fuir par un mirage jusqu'à la Citadelle géante... où il retrouve non seulement Castor, mais aussi Salif, Cindy et Esmeralda(5) ! Elles ne sont plus que des fantômes, mais ont su pour l'occasion rassembler leur forme humaine, afin d'indiquer à Dan et Salif la voie précise, à travers le vide, les rêves et les apparences, qui mène à l'Anneau, cette toile télécom étendue sur le monde, au centre de laquelle guettent ces araignées psychotroniques : les psychords...



## LA TRAVERSÉE DES APPARENCES

Une lumière infime apparaît au fond des ténèbres, un point blanc qui s'approche ou grandit, il ne sait – n'y pense pas : son esprit est aussi vide que le néant qui l'entoure, aussi infini que son corps, dont il ne perçoit plus la forme. La lueur qui augmente devant lui n'évoque rien, pas même une étoile, pas même un espoir. Il pourrait se croire mort, ou perdu dans un mirage incréé ; mais il n'éprouve rien, il se laisse attirer par cette clarté telle une phalène inconsciente.

C'est une bouche, un puits de lumière, une longue spirale flamboyante, qui plonge vers un soleil blanc aveuglant. Pourtant il n'est pas aveuglé. La lumière le frappe comme une brise secouerait une brume. Des effluves de conscience s'infiltrèrent en lui. Il sent une autre forme, fixée à la sienne, qui flotte dans le tunnel de lumière. Il perçoit comme un oiseau loin devant, minuscule au milieu de cette incandescence. De pâles filaments le relie à lui, presque invisibles. Cet oiseau l'a-t-il tiré depuis le début, guidé sûrement au sein du néant vers cette hélice de lumière, ce passage qui mène quelque part... ?

...*Quelque part* : il recommence à penser. Il ne doit pas : les questions peuvent tout briser, l'assaillir et le tuer. Il sent une panique derrière lui, un immense cri muet. La clarté fouette son visage... Non – pas de visage. Baigner dans cette incandescence, tourner vers le soleil blanc, s'y engloutir – laisser faire... Son visage s'estompe, et le vent, l'avant, l'après.

Soudain tout est rouge. Une nouvelle forme de conscience l'habite – ou plutôt, très ancienne. Il entend des bruits, bourdonnements, cliquetis, qu'il reconnaît sans les connaître. Il discerne des ombres autour de lui, des volumes indéterminés, des taches de couleur – et derrière, des paysages qui s'emboîtent à l'infini, inconnus et magnifiques. Cette vision se brouille de larmes : il vagit, agite ses petits bras potelés dans cette chaude rougeur. Un animal froid et métallique mord son cerveau, et sa queue lui serpente autour. Ça lui fait mal, il crie. Une silhouette lumineuse se détache de la rougeur ambiante et se penche sur lui, produisant des sons apaisants. Mais ce n'est pas vers elle que le bébé lève ses bras boudinés, c'est vers cet oiseau noir qui tournoie au-dessus de sa tête, issu des paysages

fabuleux entrevus dans la pénombre.

Et l'oiseau, la *corneille*, déploie ses ailes noires, l'enveloppe et l'enlève, le libère de la gangue du temps passé.

À nouveau ce blanc flamboiement, à nouveau ce poids de panique attaché à lui, lourd et désordonné, qui émet soudain une pensée – elle le perce comme une flèche de glace :

*Dan ! Dan ! On est morts ou quoi ?*

Il sursaute, se secoue, s'écarte – et tombe.

Il est un tigre dans le désert, courant infatigable sous le firmament. Il a conscience des cailloux qui volent sous ses pattes, des froids parfums de la nuit, de la tigresse qui court loin devant lui, du désir qui l'a lancé à sa poursuite. Il accélère, il accélère, oreilles rabattues, babines retroussées, face fouettée par le vent sableux. Son odeur à elle s'estompe, car elle s'enfuit, le distance, s'évanouit au loin... Un vertige soudain l'emporte en sa spirale, vers le grand soleil blanc – dans lequel virevolte une chauve-souris aveugle.

Le soleil s'échappe au fond du ciel, se noie dans la brume, persiste en rouge dans ses rétines. Il porte à ses yeux usés une main tremblotante et décharnée. Cet éblouissement estompe les pastels du crépuscule et lui donne le tournis. Ou est-ce l'air de la mer, qui soupire autour de lui ? Soudain l'horizon chavire, la rambarde se rompt, qui guidait ses fragiles pas de vieillard le long de la jetée, laquelle se dérobe sous ses pieds – et la mer soulève ses dentelles d'écume pour l'accueillir en son lit vaste comme la nuit, comme la mort. *Je leur ai échappé*, pense-t-il alors – il ne sait à qui ni à quoi... Et toute pensée se dilue dans cette obscurité liquide.

Il dérive à nouveau, assemblage élémentaire, sans forme ni perception – sauf celle de cette *présence* accrochée à lui, cette onde de pure terreur qui le traverse, allume des mots dans sa conscience : *Dan ! Dan ! Où tu es ? Dan !*

Il ne peut pas répondre, se souvenir, savoir qui il est, où il est. Car s'il pense, il *tombe* – pourtant les souvenirs sont les plus forts : il se voit courir la nuit dans les rues vides de la cité, plaquettes de rêves en poche ; il se suit marchant dans une forêt de pins, guidé par Faërie ; il trotte à ses propres côtés, devant ses parents, dans la rue ensablée du village à demi englouti par la mer ; il se poursuit, vaillant chevalier, galopant vers sa dulcinée et sa destinée programmées par ALICE pour Sweet Dreams ; il se rencontre au détour d'un chemin ombragé qui sinue dans une vallée brumeuse ; il se voit quinquagénaire, ventripotent et abruti par les drains, pleurant sa jeunesse perdue ; il se pousse à fuir éperdument une menace terrifiante, le long d'un corridor de métal interminable ; il se regarde, adolescent, baiser maladroitement cette blondinette inerte ; il s'accompagne au bord

d'une longue route vide, cherchant un oiseau noir dans le ciel sans couleur, et le même oiseau noir sur toutes les mers de sa mémoire, et encore cet oiseau noir au-dessus des tours de la cité et dans le ciel pluvieux d'une vallée pourrie, toujours lui qui traverse ses rêves et l'arrache à ses souvenirs, l'extirpe de la gangue du temps, le tire vers ce tunnel de lumière où une onde-panique le submerge encore, une autre forme qui a un autre nom et l'appelle sans cesse, crie muettement dans les ténèbres...

Pour échapper à son nom, il retombe dans cette tornade indifférenciée qui le culbute et le bouscule, et tandis qu'il cherche un point d'ancrage revient toujours l'oiseau noir qui l'entraîne plus loin entre les spires de lumière – vers le centre... Mais dans l'océan de la nuit rôde cette forme lourde et invisible, cette terreur qui se colle à lui et l'appelle – *DAN* !

Il se voit encore, engoncé dans un scaf, allongé sur des dalles de pierre fantomatiques, se fixant lui-même, ébahi. Un autre scaf est couché près de lui, les gants agrippent ses gants, un faciès de pure terreur grimace derrière la visière – sur laquelle tombe une pluie d'étoiles. Il revient à lui – les étoiles éclatent dans ses yeux, comme autant de phosphènes, de soleils trop contemplés. Il se sent petit, étroit, serré, pourtant l'univers entier tourbillonne autour de lui. L'autre forme l'a lâché, il la distingue non loin : un scaf contenant un corps humain, un corps qu'il peut *nommer* – et dont la peur explose dans ses oreilles, en un cri glapissant :

— DAN ! Me lâche pas !

Alors *cette* réalité s'impose – la spirale est éteinte, et le centre est partout. Dan est engoncé dans son scaf, il tourne dans l'espace, éjecté d'il ne sait où, il ne sait quoi. Il entrevoit Salif, minuscule point rouge qui virevolte au loin tel un astéroïde. Il entrevoit aussi...

Une immense roue, noire et blanche, sur fond d'étoiles.

Et la Lune. Puis la Terre.

Tout lui revient – comme un rêve tenace au petit matin : la Citadelle, le globe de Mars – Castor, Cindy, Esmeralda. Salif, hurlant sa peur dans ses écouteurs, sa détresse en fading. L'Anneau – cette grande roue noire et blanche – le but du voyage. Et la mission...

Le voyage lui-même est comme la queue d'une comète, le brouillard derrière le rêve : un tourbillon dans le ventre, un oiseau noir glissant sur la nuit. Par réflexe il le cherche – mais il a rejoint la réalité, le sens commun : il ne peut compter que sur lui-même.

Dan se rappelle que son scaf est équipé de sustenteurs – des micropropulseurs orientables, indispensables pour tout travail en apesanteur :

— Salif ! appelle-t-il. Sers-toi de tes sustenteurs ! Rapproche-toi de

moi !

La réponse lui parvient, lointaine :

— Dan ! T'es vivant ?

— Oui, magne-toi ! On va se perdre !

Luttant contre le vertige tapi en lui, Dan tire sur les deux poignées fixées sous ses bras. Une violente secousse le projette en avant, vers la Lune gibbeuse – l'Anneau s'éloigne dans le vide sous ses pieds. En manipulant les poignées, il parvient à corriger sa trajectoire. L'Anneau revient dans son champ de vision – ainsi qu'un petit trait lumineux, qui se meut loin sur sa droite : Salif... silencieux pour l'instant, se remettant de ce choc immense auquel il n'était pas préparé : s'allonger sur le sol dallé d'un mirage martien et se retrouver dans l'espace entre la Terre et la Lune...

Comment l'a-t-il vécu ? s'interroge Dan, dont le corps – donc l'esprit – a déjà éprouvé la traversée des apparences, au point qu'il hésite parfois à distinguer le mirage du réel – s'il existe une différence. Ce dont il s'approche, ce qui tourne devant lui, majestueux sur fond d'étoiles, c'est bien une construction humaine, et non une vue de son esprit : il en distingue les défauts, les abandons, la corrosion.

C'est un grand hexagone, dont les dimensions sont difficiles à définir par manque de point de repère. Quatre rayons tubulaires rejoignent le centre, une grosse sphère aux reflets verdâtres, qui semble tourner à contresens dans un berceau de métal blanc hérissé d'antennes.

Les faces inférieure et supérieure de la couronne – du moins sa partie construite – rutilent de milliers de panneaux solaires, éblouissants sous le Soleil ou noirs-bleutés au clair de Terre. Le tiers non construit est un sombre squelette de métal, un chantier abandonné autour duquel gravitent encore quelques matériaux ou machines oubliés. Le reste ne paraît guère plus vivant : hormis les miroitements des panneaux solaires, nulle lumière ne perce les flancs blancs de l'Anneau, nulle activité extérieure n'en trouble l'immuabilité. Des trois Zones de Transit construites aux points de jonction des rayons à la couronne, une seule est utilisée – celle où le *Barsoom* attendait Dan et Salif, et cent cinquante prisonniers, pour les emmener sur Mars – un voyage présumé sans retour... Son pad d'atterrissage est désert, et vides ses berceaux pour longs-courriers, mais quelques points lumineux témoignent de l'impavide vigilance des machines.

— Dan ?

Il se tourne vers Salif, dont l'appel intrigué résonne dans ses écouteurs. Celui-ci s'est beaucoup rapproché, mais il ne peut voir son visage, masqué par l'ombre de l'Anneau gigantesque au-dessus de

leurs têtes.

— Salif ? Ça va ?

— Gaï, je sais pas. On est toujours vivants ? C'est quoi ce truc devant nous ?

— Tu ne te rappelles pas ? C'est l'Anneau. La station orbitale.

Un silence, dubitatif.

— Alors c'est vrai ? On a réellement – heu – *sauté* depuis Mars jusqu'ici ?

— Bien sûr ! Mais tu as déjà traversé un mirage, non ? Je ne pensais pas que ça te surprendrait autant !

— *Hein ?* C'était l'enfer, oui ! J'ai cru mourir... Ces ténèbres hurlantes, tous ces souvenirs horribles, et cet immense aigle noir qui planait comme la mort au-dessus de ma tête, et toi que je ne voyais plus, n'entendais plus, j'étais perdu... Qu'est-ce qui s'est passé, Dan ? Tu peux me le dire ?

— On a traversé... tous les mirages, toutes les apparences ? hésite-t-il. On a fait un tour presque complet pour retrouver la réalité... Quelque chose comme ça. C'est difficile à expliquer avec des mots. Peut-être qu'on a été morts, pendant un instant... ou une éternité.

— Gaï, je pige rien à ce que tu racontes. Bon, on est là en tout cas, devant ce grand machin. T'as une idée de la suite ?

— Pas vraiment. Je suppose qu'on va essayer d'entrer...

S'aidant d'infimes corrections de trajectoire, économisant au maximum le carburant de ses sustenteurs, Dan atterrit doucement sur le pad de la Zone de Transit n° 1. Salif, plus impulsif, a moins de chance : il rebondit de nombreuses fois avant de parvenir à se stabiliser sur ses semelles magnétiques.

Ils se dirigent d'un pas lourd et incertain vers la façade, contrastée en noirs et blancs intenses par le Soleil rasant, qui s'éclipse lentement derrière la courbure de l'Anneau, à mesure de sa rotation. Devant eux, les tubes de transfert sont évidemment fermés et rétractés ; la tourelle de contrôle est opaque, clos les hangars de maintenance, et vides les berceaux qui dressent leurs arcs d'argent dans le ciel noir. Un radar parabolique tourne, solitaire, éclat blanc régulier sous le Soleil. À mesure que la Zone de Transit plonge dans la nuit, les reliefs disparaissent et seules demeurent quelques lueurs colorées, signaux sibyllins adressés aux étoiles indifférentes.

Mais Dan avait repéré, lors de son transfert sur le *Barsoom*, un sas de secours tout au bord du pad d'atterrissage, sous l'infrastructure des faisceaux de guidage. Il ne savait pourquoi, à l'époque, il avait prêté attention à cette porte dérobée – et l'avait vite oubliée d'ailleurs. Maintenant ce souvenir lui revient, avec une acuité déconcertante. Il reconnaît aussitôt, là-bas tout au bord, ce minuscule triangle de

lumière rouge luisant faiblement au milieu des entretoises.

— Suis-moi, lance-t-il à Salif.

— Plus jamais ! rétorque celui-ci. Je préfère attendre le bus pour rentrer chez moi.

De leur démarche de pachyderme ils atteignent le sas de secours – un simple sas de vaisseau taillé dans la paroi, muni de trois serrures électroniques de sécurité, émettant leur triangle de lumière rouge.

Ils n'en possèdent ni la clé, ni la fréquence d'appel.

Salif s'apprête à faire une réflexion – qu'il ravale ; car au moment où ils éclairent les serrures de leurs frontaux, toutes trois affichent simultanément, en vert lumineux, le mot « open ».

## AU CLAIR DE TERRE

— Qu'est-ce qu'on risque ? s'enquiert Salif, voyant Dan hésiter devant le sas ouvert.

Dan ne répond pas – car il l'ignore. Il sait seulement qu'il pénètre dans la gueule du loup – et qui a ouvert, sinon le loup ? Le voici tout près de sa tanière, à la fois chasseur et proie... Que savent les psychords ? L'ont-ils repéré, reconnu ? Est-ce un piège qu'ils lui tendent ?

Dan réalise qu'il pense à eux comme à des *personnes* – des ennemis humains qui le guettent, tapis dans l'ombre. Alors qu'il va affronter des I.A. – des Intelligences Artificielles, des produits de logiciels, des interactions de bits et d'octets. Du moins est-ce ainsi qu'il se représente un psychord – tête de réseau informelle et informatique, araignée virtuelle au centre de sa vaste toile hertzienne.

Combien le surveillent-ils, du bout de leurs extensions multiples ? Comment les atteindre ? Il sait peu, trop peu de choses...

— On attend quoi ? l'ascenseur ? s'impatiente Salif.

Dan se décide, pose une main sur les voyants de confirmation des trois serrures. Le panneau coulisse, dévoile une pièce vide, baignée d'une lueur rougeâtre. Salif y pénètre, suivi de Dan, dont les tripes se nouent tandis que la porte se referme derrière lui : s'il y a un piège, c'est trop tard pour reculer.

Pas de piège : le processus d'accueil se déroule normalement. Oxygène, pression, gravité – les mesures habituelles. À la fin, un écran s'allume :

*Vous venez d'utiliser un sas de secours. Veuillez préciser au contrôle de sortie votre qualité de secouriste et le motif de votre intervention. Cartes AMSEC A et B+ acceptées.*

*Assistance médicale : composez le 707*

Soudain le message splitte dans l'écran, le mot « annulé » clignote brièvement, une phrase défile, disparaît, se réinscrit, puis s'efface – mais Dan a eu le temps de lire :

*Va salle des scafs*

*Bug*

L'écran se zèbre d'éclairs blancs, et la première annonce s'affiche de

nouveau. En même temps, le panneau de contrôle signale que tout est OK. Dan et Salif déverrouillent leurs casques avec soulagement.

— Bug est ici, souffle Dan.

— Oui ?

— Un ami. Il va nous aider.

— Toi, t'as des amis partout, sourit Salif. Tu crois qu'il nous aura préparé un petit gueuleton ? J'ai une faim de loup !

— Je crains qu'il ne le puisse, grimace Dan – qui doute en fait de la présence *physique* de Bug à l'intérieur de l'Anneau : il est partout dans les Réseaux, mais Dan ignore où repose son corps...

Le sas donne sur un couloir gris, froidement éclairé de néons blancs, empli d'un air sec à l'odeur de métal. Le boyau décrit trois coudes, munis chacun d'épaisses cloisons antichoc et antifeu (ouvertes), avant d'aboutir à une porte massive arborant un lecteur de pass-cartes, semblable à ceux utilisés dans la station martienne.

Aucune carte n'est nécessaire, car le lecteur annonce :

### OUVERTURE D'URGENCE

avec alarme et flashes rouges/bleus à l'appui. La porte s'efface dès que son vidœil aperçoit Dan – mais alors qu'il franchit le seuil, l'alerte s'interrompt, une voix synthétique lance « HALTE ! » et le coulissement du panneau s'inverse. Salif se rue derrière Dan – sa grosse semelle magnétique se coince dans l'embrasure. Il tire de toutes ses forces – dégage brusquement son pied – le panneau claque contre le chambranle.

Salif examine sa semelle : le bord du talon est profondément entaillé. S'il avait quitté son scaf, la porte lui cisailait le pied.

Ils sont au seuil d'un hangar de maintenance, vide également – hormis une navette éviscérée et couverte de poussière, qui semble abandonnée. Stations de montage, postes de soudure, grues et ponts de levage, bancs de tests, robots fixes et mobiles – tout est inerte, terni par le poids des heures creuses, sans éclat dans la pénombre trouée de chiches veilleuses, bleutée au clair de Terre qui s'infiltre par les hublots encrassés.

Dan et Salif traversent le hangar en direction d'une rangée de portes closes.

— Où est cette salle des scafs ? se demande Dan à voix haute.

— Où est la cuisine ? rétorque Salif sur le même ton. (Au vu du geste agacé de Dan, il ajoute :) Hey, Superman, les héros, ça bouffe aussi ! Ça dort, ça chie, ça baise ! Reviens sur Terre !

Dan est forcé d'en convenir : il meurt de faim lui aussi, son corps soumis à rude épreuve demande grâce. Mais l'urgence et le danger de la situation, dont Salif n'a pas bien conscience, lui font oublier ces contingences.



Sur les quatre portes qui se présentent devant eux, une seule accepte de fonctionner au contact de sa main sur la plaque d'ouverture : celle du vestiaire. Deux vieilles combis y sont accrochées, poussiéreuses et en piteux état. Les autres supports sont vides mais prêts à fonctionner, comme l'attestent leurs témoins lumineux. Ce n'est sûrement pas *cela* que Bug m'indiquait, réfléchit Dan.

— Ah ! ça fait du bien de se mettre à l'aise ! soupire Salif, qui débranche son scaf et s'en extirpe aussi souplement qu'un serpent de sa mue.

Tiger en fait autant, espérant qu'il ne commet pas d'erreur. Sitôt les scafs accrochés dans leurs logements, les supports démarrent leur programme de vérifications, nettoyages et remises à niveau. Salif sort du vestiaire, s'étire.

— Et maintenant ?

— Il faudrait partir de là...

— Et ton ami ? Pourquoi c'est pas lui qui nous guide ?

— Parce qu'il n'existe pas réellement, explique Dan d'un ton las. Il est seulement là... en virus... dans les Réseaux.

Il se rend compte à présent comme il est épuisé, quel effort lui demande une simple réflexion, le moindre mouvement – à quel point il est vulnérable, à la merci d'une attaque perfide. La tête lourde, il regarde Salif s'agiter encore, essayer de nouveau les portes – obstinément closes – faire le tour du hangar à la recherche d'une issue dérobée, explorer établis et casiers de rangement, revenir vers lui avec un air de victoire, brandissant une paire de tournevis, un soudeur laser et des broches de connexion.

— Aide-toi, et Bug t'aidera, comme dit le proverbe.

Il se met à démonter le panneau de contrôle de l'une des portes. Dan le rejoint d'un pas traînant. En quelques coups de tournevis et de soudeur, Salif a ôté la plaque, tiré deux ou trois fils, soudé de nouvelles connexions. La porte s'ouvre avec un soupir, comme à regret – sur une coursive faiblement éclairée par des veilleuses jaunâtres.

— Et voilà ! (Salif se redresse fièrement.) Ouvert jour et nuit, même le dimanche.

Dan s'engage dans le couloir : encore des portes closes, de part et d'autre. Un plafond lamellé, qui peut dissimuler n'importe quoi : micros, caméras... armes.

— Attends-moi ! s'écrie Salif. Je prends une ou deux bricoles et j'arrive.

Il rejoint Dan peu après, portant sur l'épaule un sac en nylon vert fluo à l'emblème de l'Anneau (un cercle entouré d'ondes concentriques

et traversé d'une flèche), rempli d'outils de toutes sortes, manuels, électriques et électroniques.

— Au cas où on serait bloqué, explique-t-il. J'ai l'impression qu'on n'est pas très bien accueillis ici...

Dan acquiesce d'une esquisse de sourire. Salif pense à tout... N'est-ce pas pour cela que Castor lui a permis de l'accompagner ?

Le couloir mène, au bout de quelques détours, à une double porte vitrée qui s'efface sans difficulté devant eux – à la surprise de Salif qui cherchait déjà les outils adéquats dans sa sacoche.

Ils débouchent au bas d'une grande salle de pause polyvalente, étagée sur plusieurs niveaux et plongée, comme tout le reste, dans la pénombre. Les derniers reflets bleus du clair de Terre courent sur les marches et les mezzanines, éclaboussent les verres et les chromes des machines et des vitrines, s'enfuient au bord de la baie vitrée qui couvre toute une paroi.

— Wow ! fait Salif, admiratif. Le vrai repos du guerrier !

En effet, l'agencement de la salle est harmonieux et confortable : de profonds canapés, des tables basses, des coins isolés sur des balcons ornés de plantes vertes ; des bars intimes ; des boutiques disposées sur les lieux de passage ; des boxes-relax au niveau supérieur, équipés de rêveuses et d'écrans holos ; une fausse cheminée dans un angle, entourée de fauteuils de cuir et bordée d'une véritable bibliothèque, pour donner aux explorateurs l'illusion du retour au foyer ; et partout des appareils de jeux, des distributeurs de boissons, de friandises, de journaux, de plaquettes de rêves, d'images et de musique... Mais tout est éteint, fermé, débranché, hors service. Seules demeurent les sempiternelles veilleuses jaunâtres, et quelques étincelles vertes ou bleues de machines en *stand-by*.

Dan s'écroule dans le premier canapé venu, à un niveau intermédiaire. Salif, infatigable, poursuit son exploration.

— Comment fais-tu ? T'as une réserve de Superpax ou quoi ?

— J'ai *rien* bouffé ! répond le grand Noir, qui examine un à un les distributeurs. Et quand j'ai faim je me mets en chasse... Mais y a rien à chasser par ici. Rien que des puces !

Son sac d'outils cliquetant sur ses reins, il parcourt tous les niveaux de la salle de pause, et finit par aboutir au restaurant, un self-auto-mat installé à mi-hauteur, juste devant la baie vitrée. Il étudie avec soin le comptoir de distribution, soulève des plaques, enlève des bacs, ouvre des placards, démonte des panneaux. Il ne trouve pas la moindre parcelle de nourriture, mais découvre la gaine contenant les principaux câbles d'alimentation. Il ne lui faut guère de temps pour établir une dérivation jusqu'à la plus proche source d'énergie : le circuit de polarisation de la baie vitrée.

Dan, qui commençait à s'assoupir, sursaute sous le déferlement de lumières et de bruits provenant du restaurant, juste en face de lui.

— Qu'est-ce qui se passe ? s'affole-t-il.

— J'ai remis la cuisine en route ! lui lance Salif d'une voix joyeuse. Faut attendre que ça chauffe... Qu'est-ce tu veux bouffer ?

— Hein ? (Dan se redresse, se gratte la tête, abasourdi.) Je... je ne sais pas...

— Bouge pas, je t'apporte un menu.

Virevoltant au milieu des éléments qui s'allument l'un après l'autre, Salif repère près de la caisse automatique un distributeur de menus. Il presse le bouton, l'appareil émet quelques cliquetis et crache un menu-souvenir plastifié, holographique, aux couleurs chatoyantes. Il en sort aussitôt un second pour lui et va porter le premier à Dan, qui bâille sur le canapé.

Dan s'en saisit, y jette un œil incertain – qui s'écarquille de surprise.

### AU CLAIR DE TERRE

*Restaurant – cafétéria – self automat  
Station L5 L'Anneau – Zone de Transit n° 1  
T-code 080-347\*ANRES  
MENU*

*Dan,*

*tu dois aller salle des scafs et prendre un scaf interfacé drain. Dur de te parler hors drain-contact : les psychords me traquent et je suis obligé de sauter sans cesse. N'essaie pas d'ici : toutes les connexions drain de la Zone n° 1 sont surveillées, rêveuses comprises. Si ton ami arrive à déplomber la carterie, tu y trouveras un plan de l'Anneau. Les psychords sont dans l'AXE, la sphère centrale. N'essaie pas d'y accéder par le tube de cette Zone : il est sous alerte. Le seul tube accessible est celui de la Zone 4 (en construction).*

*Bonne chance !*

*Bug*

*Note 1 : seule la Zone de Transit n° 1 est viabilisée. Le reste est en environnement quasi spatial. Scaf obligatoire !*

*Note 2 – ATTENTION : ici les murs ont des oreilles... et surtout des yeux ! Détruit ce menu. Ne parle de rien. Seul endroit sûr : les toilettes.*

*Bon appétit !*

*Cochez les plats choisis et introduisez ce menu dans la fente ENTER de la caisse.*

— Alors, t'as choisi ? lance Salif depuis la terrasse du self.

— Euh... oui, oui, la même chose que toi.

— Ça roule !

Dan froisse lentement le menu dans ses mains, tout en jetant autour de lui des regards circonspects. Le plafond lui paraît bien haut, les plantes dans leurs bacs autour de lui assez anodines. Nul signe de surveillance... Ce qui ne le rassure pas, au contraire.

Il rejoint Salif derrière le comptoir du self-automat, vérifiant le déroulement du menu qu'il vient de composer. Dan avise le broyeur et y jette le menu – glisse au passage :

— Rejoins-moi aux toilettes.

Salif le dévisage, ébahi :

— Quoi ? T'as même plus la force de te la tenir ?

## CONNAISSEZ-VOUS LES ÉCHECS ?

Salif retrouve Dan dans les toilettes du niveau inférieur, sous le bar-club *La Voie Lactée*.

— T'es coincé où ?

— Ici, répond Dan de l'intérieur d'une cabine.

Salif traverse le carrelage lavande immaculé, le rejoint dans le box exigu.

— Alors ?

— Est-ce que tu peux déplomber la carterie ?

— Tu veux envoyer des cartes postales ? Dan, t'es sûr d'aller bien ?

Tiger réprime un geste d'agacement devant l'humour primaire de son compagnon, et lui répète le contenu du message imprimé par Bug sur le menu.

— OK, conclut Salif à mi-voix. J'entrevois ce qui nous attend. Ton copain Bug m'a l'air bien mystérieux, mais bon, admettons. Y a quand même une question qui me chiffonne, c'est : *pourquoi* ?

— Pourquoi quoi ?

— Pourquoi se battre contre les psychords ? Remarque, j'ai rien contre : foutre en l'air les Réseaux, c'est le rêve de tous les pirates comme moi. Mais j'aimerais savoir ce que je vais en retirer, en échange de quoi je risque ma peau, tu piges ?

— Bien sûr. Le but ultime de ce combat est l'anéantissement de la tyrannie psychotronique qui s'empare chaque jour davantage de l'esprit humain. C'est libérer l'homme de l'assistance des Réseaux, de ce carcan psychique que les drains lui imposent depuis sa naissance. Mais comme tu n'as ni implants ni idéal, je suppose que tu t'en fous de tout ça. (Salif opine.) Donc ce que tu peux en retirer, une fois les psychords anéantis, c'est le plus fabuleux butin qu'un bidouilleur d'électronique comme toi peut espérer ramasser dans toute sa vie. Tout ce qui nous entoure nous sera accessible... sans compter ce que tu trouveras sur la Terre, délivrée de tous les contrôles, toutes les surveillances. Tu commences à réaliser ?

Salif hoche rêveusement la tête, le regard illuminé par des promesses de pillages grandioses. Il balance à Dan un large sourire, accompagné d'une grande claque dans le dos.

— Tu vois, gaï, on se sent mieux quand on sait où on va !  
— Surtout pas un mot de trop hors d'ici, lui rappelle Dan.  
— Bouche cousue, confirme Salif. (Ils sortent des toilettes. Une odeur de cuisine flatte leurs narines.) Viens vite, ça va refroidir !

Après avoir dégusté leur nourriture industrielle (qui n'a jamais été aussi bonne) en s'extasiant comme des touristes sur la majestueuse beauté du paysage cosmique derrière la baie, ils s'écroulent tous deux, léthargiques et repus, dans les fauteuils devant la fausse cheminée que Salif n'a plus le courage de brancher... Dan ressent pourtant comme une urgence, un besoin d'action, un désir de sortir de là, de s'enfoncer immédiatement parmi les noirs corridors de la station inhabitée. Mais son corps refuse de bouger... et Salif aussi, arguant que les instants de confort sont trop rares et précieux pour être gâchés par tant d'héroïque précipitation. À court d'arguments, Dan ne sait que répondre – c'est d'ailleurs inutile : Salif s'est endormi. Lui-même a beau lutter, qui pressent cette sourde menace tapie derrière le décor, le sommeil l'emporte bientôt sur ses ailes de rêve...

Il court dans le désert de pierres à la poursuite de Faërie, court éperdument sous les pointes acérées des étoiles. Il n'est pas un tigre en rut ni un double évanescent – il est lui-même, faible humain, essoufflé, les pieds déchirés par les cailloux, les yeux en larmes à force de traquer sa chimère parmi les ombres du désert. Elle est toujours devant lui, aérienne et frivole, qui le nargue, se cache, lui échappe. Il l'appelle et elle ne répond pas – sinon par un signe entr'aperçu, un geste lointain de la main qui peut dire *viens* aussi bien *qu'adieu*...

Il la cherche au fond de canyons arides de roches rouges et de sable gelé. La brise carbonique efface les traces et brûle ses poumons. Son appel ricoche en échos entre les hautes falaises qui le cernent et l'enserrent. La nuit l'étouffe dans sa ténèbre et ne révèle aucun mouvement, aucune forme humaine.

Il court encore dans les noirs corridors de son désespoir, environné de métal froid et de murmures de machines. Il perçoit ses pas décroissants dans le lointain. Il l'appelle mais elle ne daigne pas répondre...

Elle revient soudain, à toute vitesse, ses pas martèlent l'acier, lourds, lourds, elle est derrière lui, se rapproche, vite, vite, il se retourne – ce n'est pas elle.

C'est un monstre de métal aux yeux jaunes luminescents, aux longs bras griffus – qui se rue sur lui avec la puissance d'un bulldozer. D'un sursaut, Dan s'écarte et tombe...

...du fauteuil où il s'était assoupi. Le monstre aux yeux jaunes est toujours là, pointant sur lui une bombe aérosol – laquelle crache une bruine à l'odeur éthérée, qui engourdit aussitôt son cerveau. Il trouve quand même la force de crier, tandis que la créature (l'homme ?) le croche d'une poigne de fer et s'apprête à lui envoyer une nouvelle giclée de sa bombe. Choc – craquement – l'être s'écroule, sans un cri, sans un râle. Salif est derrière lui, un tisonnier tordu dans la main, arraché au décor de la fausse cheminée.

Il se penche sur le corps, pendant que Dan recouvre son souffle et ses esprits. Le côté droit du crâne, au-dessus de l'oreille, est fracassé, esquilles d'os, sang et cheveux mêlés. Parmi cette bouillie sanglante, quelques éclats métalliques.

Salif retourne le cadavre : ses yeux sont ouverts, ternes et vitreux, et laissent couler sur le visage inexpressif un liquide blanchâtre qui attaque les joues comme de l'acide.

— Un cyborg, reconnaît Dan.

— D'où il sort ? Qu'est-ce qu'il te voulait ?

Dan ramasse la bombe aérosol qui a roulé sur la moquette, la renifle, grimace : une odeur pharmaceutique, chlore, éther, protoxyde d'azote. Un puissant anesthésique...

— M'endormir, répond-il. Pour me transporter sans risque...

— Te transporter où ?

— Là d'où il vient, j'imagine... Vers ses employeurs.

— Je vois, opine Salif, dubitatif. Tu crois qu'il en viendra d'autres ?

— Je n'en sais rien, avoue Dan. Tout peut arriver... Vaut mieux pas moisir ici en tout cas.

— Bon, je vais nous chercher... des cartes postales, et on s'en va.

Alors que tous deux se dirigent vers la galerie marchande (alignements de boutiques noires et closes, aux enseignes éteintes), une puissante voix synthétique retentit dans la salle :

« Bonjour. Mon nom est GRIP, Général Ring Information Processing. Je suis le Réseau qui gère cette station orbitale. Je dois vous féliciter pour ce coup, qui dénote une grande rapidité de réflexes de votre part. Bien entendu, cette nouvelle donnée est mémorisée. Nous en tiendrons compte pour toute action ultérieure. Mais ceci n'était qu'une première attaque. La partie est loin d'être terminée. »

— Quelle partie ? lance Salif à la cantonade.

Dan ne s'attend pas à une réponse – pourtant GRIP renvoie :

« Connaissez-vous les échecs ? C'est un jeu vieux comme le monde. Pour votre information, nous vous signalons que votre position est nettement défavorable : nous connaissons votre prochain mouvement,

vous ignorez nos parades. Nous contrôlons l'échiquier. Nous pouvons à tout moment neutraliser Bug, votre cavalier sauteur. Désirez-vous abandonner maintenant ? »

Pendant que GRIP parle, Dan et Salif longent une rangée de consoles simul éteintes – jeux vidéos sophistiqués, en holo et sensurround. Au fond de l'une d'elles, un écran palpite brièvement, inscrit un pâle message :

*Il bluffe – Bug*

qui s'efface aussitôt.

— Va te faire foutre ! braille Salif.

« Très bien, reprend la voix synthétique. La partie continue donc. Bonne chance... »

Le Noir lève en l'air un poing rageur, au médus dressé – signe de défi universel que même des psychords peuvent comprendre.

Alors qu'ils arrivent devant la carterie, Salif, sans hésiter ni réfléchir, balance un grand coup de tisonnier dans la vitrine – qui vole en éclats. Une alarme se déclenche aussitôt.

— Je t'ai connu plus délicat avec le matériel, remarque Dan.

— Cette putain de machine bavarde m'a foutu les boules. Je connais peut-être pas les échecs, mais je sais des jeux de pillard bien plus mortels. Vas-y, prends ce que t'as besoin.

Dan piétine les éclats de verre, fouille les présentoirs et trouve rapidement le plan indiqué par Bug – seul papier plat et blanc parmi un assortiment de cartes holographiques polychromes.

Il rejoint Salif sur le seuil, qui monte la garde avec vigilance.

— Maintenant on connaît l'échiquier, lui glisse-t-il en aparté.

— OK. Pendant que t'étudies la route, moi je vais nous chercher de quoi pique-niquer.

Laissant Dan penché sur le plan de l'Anneau dans l'ombre des boutiques – à l'abri, espère-t-il, des regards indiscrets –, Salif retourne au *Clair de Terre*, le self-automat, faire provision de barquettes de voyage. Il va s'infiltrer de nouveau derrière le comptoir de distribution – où de nombreux plats l'attendent, alléchants – quand il remarque un détail insolite.

Le sol est inondé. L'eau rampe lentement vers ses pieds.

Autre détail : la dérivation qu'il a installée pour alimenter la cuisine en énergie trempe dans le liquide.

Il y jette son tisonnier, de façon que la barre métallique touche en même temps le sol et l'un des bacs de chauffe en acier.

Crépitements, étincelles – il s'y attendait : dans l'eau circule le courant à 380 volts qui alimente les installations.

« Grossier, comme coup, ricane-t-il pour lui-même. M'empêcheront



pas de prendre ce que je veux ! »

Il revient sur l'avant, côté public, où les aliments en barquette sont protégés par un épais vitrage, qu'un paiement adéquat à la caisse fait se soulever. Mais Salif, courroucé, ne s'embarrasse plus de fioritures. Prenant appui des deux mains sur la rambarde de guidage de file, il projette violemment ses deux pieds bottés dans la vitrine – qui se désintègre. Avec moult précautions, afin de ne toucher ni les montants chromés de la vitrine ni la plaque métallique réfrigérante, il extrait plusieurs barquettes des éclats de verre, les enfourne dans sa sacoche à outils, laissée à proximité. Il agit de même avec le compartiment des boissons – qui s'avère plus délicat, car bouteilles et canettes sont humides. Il parvient néanmoins à les extirper de leur glace électrisée à l'aide d'une pince multiprise isolante.

Il retrouve Dan au centre de la salle de pause, son sac bourré tintant et cliquetant sur sa hanche.

— Qu'est-ce qui s'est passé ? Ils voulaient te faire payer ?

— Pire que ça, gaï ! Ils ont essayé de m'électrocuter.

— *Hein ?*

Salif lui raconte sa mésaventure évitée de justesse. Un simple robinet laissé ouvert, l'exploitation judicieuse d'un détail – un branchement électrique bricolé sur le sol : Dan réalise avec effroi que tout, dans cette station qui est leur ennemie, peut devenir une arme.

Et lui n'a qu'un fou Noir et un cavalier fantôme pour se protéger...

## *LE BAISER D'UN SERPENT*

Dan et Salif suivent le couloir aux portes closes et au plafond lamellé, car la salle des scafs se trouve du côté du hangar de maintenance. D'après le plan, ce corridor dessert des locaux techniques et des pièces de stockage. Dan scrute le plafond avec inquiétude, mais aucun gaz asphyxiant ou rayon mortel ne fuse entre les lames.

La porte que Salif a bricolée est encore ouverte, malgré ses efforts bourdonnants et désespérés pour se refermer. Dan désigne d'un signe de tête la vieille navette abandonnée au fond du hangar : là-dedans, à l'abri d'écoutes et de regards indiscrets, ils seront à l'aise pour causer.

Ils s'introduisent dans le sombre habitacle, s'installent devant la console de bord à moitié démontée. Salif sort de sa sacoche une torche halogène et ils se mettent à étudier le plan.

— Voilà la salle des scafs, montre Dan. C'est tout près d'ici, mais il va falloir bricoler une autre porte.

— Pas de problème. Et ensuite ?

— D'après Bug, le seul tube praticable pour atteindre l'Axe est celui-ci, qui rejoint la Zone de Transit n° 4, en construction. Comme tu peux le voir, on se trouve juste à l'opposé. On a donc un demi-cercle à parcourir. Soit vers la droite – où l'Anneau est le plus construit – soit vers la gauche – où on a davantage de chantier à traverser dans le vide.

— Qu'est-ce que tu préfères ?

— Traverser le chantier me paraît plus sûr. Je ne crois pas que les psychords puissent nous attaquer là-dedans.

— Ça t'en sais rien ! Et Bug, qu'est-ce qu'il en dit ?

— Il ne m'a encore rien précisé. Je suppose qu'il attend que je me branche pour me donner ce genre d'instructions...

— De toute façon, conclut Salif, faut aller à la salle des scafs. (Dan acquiesce.) Mais les psychords savent qu'on y va.

— C'est ce qu'ils ont laissé entendre... Peut-être qu'ils bluffent.

— Mais peut-être pas. On devrait reprendre nos anciens scafs, et choisir une autre voie...

— Laquelle ? De quel côté ? Comment Bug pourra-t-il nous repérer ? Non, non, réfléchit Dan, on manque trop d'informations : on est obligés de passer par cette salle.

— Je trouve que tu fais un peu trop confiance à ce Bug, critique Salif. Moi je reprends mon ancien scaf. Au moins je le connais.

— Salif, ne commence pas à...

— Y a qu'une seule personne en qui j'ai confiance, c'est moi-même. Alors vas-y, mec, dans ton piège à cons, causer à ton pote. Vas-y ! Moi je vais récupérer mon scaf !

Salif sort de la navette et se dirige résolument vers le vestiaire. Dan le suit de loin, cherchant un moyen de le faire changer d'avis – car il devine, il *sait* que sans l'aide de Bug, ils n'arriveront pas à parcourir un quart de la couronne. Quels que soient les risques, ils doivent les assumer. Bug aussi prend des risques !

Mais Dan n'a pas besoin d'argumenter : il rejoint son compagnon dépité devant l'entrée du vestiaire.

— Regarde-moi ça, fait Salif, amer.

Les supports de leurs scafs sont éteints. Au-dessus, un voyant lumineux indique « hors service ».

— Bon, soupire-t-il, faisant demi-tour. Allons voir ce foutu piège à cons.

Il entreprend aussitôt de démonter le système d'ouverture de la porte. Dan est surpris, comme la première fois, par sa rapidité et sa dextérité : quelques coups de tournevis, deux ou trois crépitements électriques – et la porte vaincue s'ouvre avec un *woufff* résigné. Elle donne sur un couloir qui mène droit à la salle des scafs, ainsi que l'atteste l'inscription sur le panneau à l'autre bout.

Dan étudie le boyau : rectiligne, lisse et gris, murs et plafond unis, sol plastique – aucun système de surveillance apparent. Seul détail brisant cette monotone rectitude : deux cloisons anti-feu, encastrées à intervalles réguliers dans la paroi. Dan fait un pas en avant – Salif l'arrête :

— Attention au piège. Bouge pas, surtout.

Il retourne dans le hangar, en ramène un longeron d'acier en U de 1 m 50 de long sur 15 cm de section. Dan lève un sourcil étonné, auquel Salif répond par un clin d'œil.

Parvenu au niveau de la première cloison anti-feu, Salif coince le longeron dans la triple rainure qui traverse le sol du couloir. Il fait signe à Dan de continuer, le suit d'un pas circonspect.

Alors qu'ils sont à égale distance des deux cloisons anti-feu, la seconde se ferme devant eux avec fracas, immédiatement suivie de celle qu'ils viennent de franchir, mais le longeron la bloque. Le bourdonnement de son moteur augmente de plusieurs tons, des

craquements métalliques résonnent – la barre d'acier commence à plier !

Dan et Salif opèrent une retraite précipitée – juste à temps : le longeron se brise tandis qu'ils plongent par l'ouverture – la lourde cloison blindée claque à deux doigts de leurs orteils.

— Qu'est-ce que je disais, souffle Salif.

— Faut trouver une autre voie, halète Dan – qui frémit à l'idée d'être enfermé dans ce tronçon de couloir vide et gris, à attendre la mort... ou pire : la soumission aux psychords.

— J'en ai repéré une, propose Salif. Regarde.

Il lui montre les grilles des gaines de ventilation au-dessus des portes du hangar.

— La salle des scafs n'est pas loin, dit-il. Une gaine y va sûrement tout droit...

— Essayons, approuve Dan.

Un nouveau tour dans le hangar – Salif en ramène un échafaudage roulant, sur lequel il grimpe pour démonter la grille. Huit vis à débloquer – et l'ouverture bée devant eux, étroite et sombre. Salif y braque sa torche. Tout au fond, un petit carré de lumière rouge.

— J'avais raison, constate-t-il. Ça mène droit au but.

Ils s'y faufilent, Salif en premier, poussant devant lui sa sacoche, trop volumineuse pour qu'il la conserve sur son dos dans cet étroit boyau. Bien lui en prend – car bientôt un vent glacé gémit dans la gaine, s'amplifie rageusement – jusqu'à hurler et gronder tel un ouragan ! Salif braille quelque chose que Dan ne comprend pas : le vent lui brise les oreilles, sature ses poumons, le rejette en arrière – il avance malgré tout, s'agrippe aux boulons, aux aspérités, aux pieds de Salif – lui-même protégé par sa lourde sacoche...

Le vent croît encore, devient une mini-tornade acharnée à balayer les deux insectes humains qui rampent dans ce conduit noir et glacé, cherchent à respirer et à avancer davantage qu'ils ne reculent. Cependant la soufflerie semble avoir atteint son maximum d'intensité, et tous deux ont, chacun à leur manière, déjà subi les vents violents du désert. Résistant péniblement, ils aboutissent à une bifurcation – c'est de l'ouverture à gauche que leur parvient ce furieux blizzard. Suffoquants et gelés, ils se hissent à grand-peine dans la gaine qui continue en face – et cette fois le vent les bouscule, ils s'arc-boutent pour éviter d'être écrasés contre la grille à l'extrémité. L'épreuve leur est épargnée – car la soufflerie s'arrête soudain, le vent retombe en un dernier râle d'agonie... Salif éclate d'un rire nerveux :

— Ils croyaient nous avoir avec ça ? Ils nous sous-estiment !

— N'en profite pas pour te surestimer, lâche Dan dans une quinte de toux.

La grille au bout de la gaine, également éprouvée par la tornade, se descelle aisément en trois coups de marteau et s'abîme en contrebas dans la salle aux scafs.

Baignée d'une lumière rouge uniforme, elle contient une centaine de scafs, petits et grands, lourds et légers, masculins et féminins, avec ou sans sustenteurs, bref – tous les modèles imaginables, chacun suspendu à son support, chaque support étant relié à une frondaison de tuyauteries qui couvre tout le plafond. Au fond se dresse une rangée de cabines de décontamination, et sur un côté, une paroi vitrée révèle un simulateur spatial d'entraînement ; contre un autre mur s'aligne une batterie de consoles télécom.

L'une d'elles clignote.

— C'est ton pote qui t'appelle, relève Salif, un léger sarcasme dans la voix.

Dan ne répond pas. Il s'approche avec précaution du téléphone, comme s'il risquait de lui exploser à la figure. L'appareil clignote avec insistance, émet une stridulation désagréable. Dan hésite – puis l'enclenche.

L'écran s'allume aussitôt et affiche, net et clair :

*Connexion sous drain*

*Taper GRIP, puis TEST*

— Bon, se décide Dan. Je vais me connecter. Toi, tu me surveilles de près. Si tu vois que je prends un air pas normal, tu me débranches aussitôt. OK ?

— Qu'est-ce que t'appelles « un air pas normal » ?

— Je ne sais pas, si je m'évanouis, si j'ai les yeux vitreux, si je ne bouge plus du tout... quelque chose comme ça.

— OK, vas-y, je surveille.

Réprimant un frisson d'appréhension, Dan branche le drain à son implant (touche acide et froide, tel le baiser d'un serpent), compose GRIP sur le clavier – bourdonnement du contact établi – puis TEST – le bourdonnement devient un sifflement aigu – duquel se détache une impression de voix lointaine et nasillarde :

**Dan, c'est Bug, tu m'entends ?**

*D'assez loin, Bug ! Où es-tu ?*

**On est sur un canal de tests automatiques de GRIP, qui réalise en moyenne 2500 tests par seconde sur 64 canaux différents...**

*On a peu de risques d'être repérés alors ?*

**Faut pas trop rester... Tu as pris ton scaf ?**

*Pas encore.*

**C'est le 43. Il est vérifié. Ton copain choisira celui qu'il voudra.**

*D'accord. Et ensuite ?*

Silence – dé clic. Le brouillard flou du drain-contact disparaît. Dan redresse la tête – face à Salif, le drain à la main, qui le dévisage avec inquiétude.

— Et alors ?

— Heu, je t'ai trouvé l'air un peu vitreux, du coup j'ai...

— Je parlais avec Bug, figure-toi !

— Gaï, excuse-moi. Qu'est-ce qu'il t'a dit ?

— On n'a pas fini, merde ! s'emporte Dan. Il m'ajuste donné le numéro de mon scaf, 43. Toi tu prends celui que tu veux.

— OK, t'énerves pas ! Rebranche-toi, je vais les chercher.

— J'espère que j'ai pas perdu le contact, grommelle Dan, qui connecte à nouveau le drain, retape GRIP, puis TEST.

...Bug ? Tu es là ?

Un silence – comme un vaste bruit blanc tourbillonnant – puis :

Bonjour, Dan. Ce n'est pas Bug, mais GRIP. Ravi de te connaître enfin.

Horrifié, Dan tente de se débrancher, d'appeler – en vain : son corps ne répond plus, son esprit se décroche déjà, piégé par ces spires de sons électroniques qui tournoient, tournoient en lui, l'attirent vers le centre matriciel des Réseaux, le tirent par sa terreur, l'arrachent à son corps gelé... Et ces voix mêlées, avides et doucereuses, qui fouaillent son cerveau saturé, augmentent sa terreur pour mieux s'en nourrir...

*Bug ! Au secours !* hurle Dan muettement, au milieu des murmures, des soupirs, des bruits blancs abrasifs, des spires ultrasoniques qui drainent toutes ses émotions en un maelström croissant, vers les profondeurs matricielles.

Mais Bug ne vient pas, ne peut l'aider – Dan en a soudain conscience, au moment où il la perd – alors il *voit* ce qu'il peut faire.

Au lieu de lutter, de résister, d'entretenir sa panique, il se laisse aller, engloutir – use ses ultimes traces de conscience à visualiser un paysage – un lieu qu'il connaît, inscrit dans sa chair : le désert de pierres.

Sa morne étendue transparaît sous la neige électronique qui arase sa vision – image indistincte, plate et sans couleur, tel un canal télé mal capté. Pourtant il s'y voit, forme floue, dédoublée, tressautements de luminophores, aussitôt gommée par la tempête psychotronique. Puisant en lui des ressources inconnues d'énergie, Dan se cramponne comme un noyé à cette tache de lumière dansante – c'est tout ce qui reste de lui, avalé par les spires de neige vertigineuse – alors la tache lumineuse devient un soleil, un arc embrasé lui saute au visage. Il est au milieu du désert de pierres. Des cailloux gris s'étendent à l'infini sous un ciel blanc sans profondeur. Nulle ombre, nul relief – hormis ces rochers lointains qui pourraient être des levées de brumes. Dan est

là, seul, vivant, il se rappelle son nom, il reconnaît le paysage – même s'il est plus morne et plat que dans son souvenir – il a donc des souvenirs.

Il a réussi. Il a échappé à l'emprise des psychords.

Il pousse un cri de victoire, exécute une cabriole qui le fait pivoter.

Quelqu'un est devant lui.

Elle lui tourne le dos – mais il *connaît* ces cheveux blonds en bataille, cette taille fine et cambrée...

*Faërie ?*

Il ne sait s'il l'a appelée de vive voix – mais elle se retourne lentement... lui sourit.

Ce n'est pas Faërie. Elle lui ressemble, mais dans ses yeux sans pupilles défilent les pointillés noirs et blancs d'une neige électronique.

**Bonjour, Dan Tiger. Je suis ALICE. Tu me reconnais ?**

## *ANÉMIQUE POUPÉE DE CHIFFONS*

Salif déambule parmi les rangées de scafs, à la recherche du n° 43 et d'une bonne combinaison pour lui, alliant l'esthétique au confort et à la maniabilité. Les semelles souples de ses bottes ne font aucun bruit sur le sol à plots de vinyle. Dan étant sous drain, un silence feutré règne dans la salle, sous-tendu par une lointaine vibration électrique. La lumière rouge qui émane des centaines de supports sous tension crée dessous les scafs un tapis d'ombres pourpres.

Salif repère le n° 43 : un ensemble jaune vif, au dos caréné et profilé, muni de sustenteurs à télécommande, dont le casque à visière panoramique porte les prises rouges d'interface drain. Il le trouve magnifique et souhaite dénicher le même pour lui, interface en moins bien sûr. Il l'examine sur toutes les coutures, étudie son confort, ses aménagements pratiques, la facilité d'accès de ses commandes... quand soudain, il perçoit du coin de l'œil un bref mouvement dans le tapis d'ombres pourpres – une zone claire s'est obscurcie un instant. Salif recule entre deux scafs et s'accroupit parmi les bottes et les tuyaux. Il dégaine doucement le couteau fixé à sa ceinture – prenant soin qu'il ne capte aucun reflet – scrute la rangée devant lui. À nouveau, une ombre – puis une seconde. Elles s'immobilisent.

Salif commence à distinguer des détails dans la demi-obscurité, à répertorier les paires de bottes et les jambières. Il trouve une paire en trop – juste là, légèrement sur la droite.

La paire disparaît. Puis réapparaît. Plus près.

Salif ne bouge pas. Il étudie la trouée entre deux supports en face de lui. Il répète mentalement chaque geste, le socle à éviter, le câble à sauter, la manière de bondir.

Encore un clignement d'ombres et lumières. La paire de bottes est juste devant. Elle pivote. Lentement.

Salif se ramasse comme un chat. Son saut est tracé dans son esprit – il n'a qu'à suivre le fil.

Éclair brun – il bondit. Sa tête heurte un visage de plein fouet. Éclair bleu – une cuisante brûlure. Deux corps roulent au sol. Un couteau se lève, plonge, se lève encore – éclair rouge.

Salif se redresse, dévisage son adversaire : un cyborg, poitrine et



gorge en sang, palpitant ses ultimes soubresauts d'agonie. Comme le premier, il pleure sur sa mort des larmes acides qui rongent ses joues. Sa main se crispe une dernière fois – vainement – sur la crosse du laser, dont la visée est une pupille rouge, menaçante. Salif ôte doucement l'arme des doigts sans force, pour l'admirer : c'est un laser MicroWave Ion-X à impulsions muni d'un viseur automatique – le *top* de l'arme de poing. Heureusement, le trait d'UV à haute énergie n'a fait qu'effleurer son bras, tailladant sa manche et roussissant sa peau – il s'en tirera avec une belle cloque.

Alors il y avait bien un piège dans cette salle, réalise Salif – qui songe aussitôt à Dan.

Il se précipite vers les consoles télécom – Dan est toujours devant la sienne, écroulé sur le clavier. Il est blanc, froid, les yeux fixes, écarquillés, il respire à peine. Le drain s'est lové autour de son oreille. Salif l'arrache d'un geste horrifié, le lâche comme s'il était un serpent venimeux.

Dan s'effondre lentement au sol, anémique poupée de chiffons. Son ami tend les bras pour amortir sa chute, le dépose doucement sur le vinyle noir. Dan ne montre aucun signe de conscience. Son visage est figé sur un cri de terreur.

— Merde ! s'affole Salif. Dan, reviens ! Hé, gaï ! Me lâche pas !

Il lui donne des claques – ça ne change rien. Que faire ? De l'eau, peut-être ? Où trouver de l'eau ?

Il se relève en quête d'un point d'eau – quand un vertige le saisit, ses yeux lui communiquent une sensation bizarre : il se met à voir Dan en double – et seulement lui, pas le décor. Il croit loucher, mais il n'en est rien : il voit réellement Dan *dédoublé*, comme deux images transparentes mal superposées – une vision un peu floue, vibratoire, qui titille ses nerfs optiques. Une aberration, un truc qu'il a dans l'œil, il ne sait. Il se frotte les paupières, et quand il ouvre ses yeux rougis sur Dan, celui-ci est de nouveau plein et entier.

Il bouge, même.

Il grimace, soupire, tente de se redresser.

— Du calme, l'apaise Salif. T'émerges à peine.

— Je... Tu... Où..., balbutie Dan, hagard.

— C'est ça, c'est ça. Reprends tes esprits, mon pote.

Pendant que Salif, agenouillé près de Dan, l'aide à revenir à lui, un vidéoil dissimulé parmi la tuyauterie du plafond enregistre toute la scène. Son micro capte la respiration oppressée de Dan, et son objectif note la présence du laser Ion-X posé près du grand Noir.

Une heure plus tard, Dan a suffisamment récupéré pour tenter de raconter à Salif ce qu'il a vécu – et surtout comment celui-ci est intervenu in extremis pour le tirer des griffes psychotoniques d'ALICE,

qui l'a traqué, en experte créatrice de rêves, jusque dans son mirage du désert. Mais il éprouve des difficultés à traduire en mots son expérience – à même se l'expliquer, à rassembler ses idées, comme à chaque fois qu'il a affaire à son double ou « son » mirage, dans un état de conscience extraordinaire.

Salif, par contre, n'a aucune peine à lui narrer sa propre aventure : le cadavre est bien réel, ainsi que le laser glissé à sa ceinture.

— Nous voilà donc armés, conclut Dan, dubitatif. Et, bien entendu, « ces messieurs » le savent.

— Ils risquent de devenir plus méchants, avance Salif. À mon avis, on ne devrait pas moisir ici.

— Mais où aller ? Dans quel sens ?

— N'importe lequel. Celui qu'on préfère. Tu ne vas pas te reconnecter pour le demander à Bug, j'imagine.

— Non, soupire Dan. C'est grillé de ce côté-là.

Il sort le plan de sa poche, l'étudie : le secteur non viabilisé commence à une centaine de mètres de leur position. Pour l'atteindre, ils doivent traverser une enfilade de bureaux, puis longer des serres hydroponiques, pour aboutir à une soute à ciel ouvert. Dan pose le plan à plat sur le sol, fait signe à Salif de se pencher avec lui au-dessus, puis sans un mot lui montre l'itinéraire. Il pense ainsi tromper la vigilance des psychords, qu'il devine épiant leur décision par-dessus leurs dos ronds, à travers leur silence entendu.

— OK ! approuve Salif. Mais si je comprends bien, on risque d'avoir un long bout de route à faire dans nos nouveaux scafs... En espérant qu'on trouvera de l'air au centre !

— Oui, oui, regarde, c'est indiqué : il y a des jardins.

— Des *jardins* ?

— C'est ce que je lis.

— C'est mieux de bosser au vert, hein ? lance Salif au plafond. C'est plus relax pour diriger le monde ! (Le plafond ne répond pas. Salif revient à Dan :) Tu sais combien on a d'oxygène dans nos réserves ? J'ai vérifié : entre 18 et 24 heures, selon les efforts physiques. Tu saisis le topo ?

Dan fait la moue : une fois de plus, Salif a cerné le côté pratique des choses qui lui échappe si souvent.

— Peut-être qu'on trouvera de quoi recharger... ici, espère-t-il en pointant un doigt bref sur la Zone de Transit n° 3, à mi-chemin.

— Ou peut-être pas, réplique Salif, réaliste. En tout cas c'est sûr qu'on n'aura ni le temps ni le moyen de bouffer correctement. Alors autant prendre de l'avance !

Il extrait barquettes et canettes de son sac vert fluo.

— Alors toi, même dans les pires moments, tu ne penses qu'à ça, remarque Dan, estomaqué.

— Moi je me laisse pas abattre ! (Il déchire l'emballage d'une barquette.) Ventre plein, esprit serein, rappelle-toi ça si tu veux être un bon guerrier.

Salif mord avec appétit dans la barquette – recrache sa bouchée avec un cri guttural et une grimace horrible.

— Les salauds ! Ils ont empoisonné la bouffe ! (Il tousse, éructe, manque vomir.) À boire ! Ça brûle !

Il se jette sur une canette, la décapsule fébrilement, la lève pour éteindre son incendie d'une grande lampée – se ravise, renifle son contenu : une autre grimace horrible déforme ses traits.

— Bande d'enculés ! hurle-t-il.

La canette s'écrase sur les consoles télécom en éclaboussures de mousse verdâtre.

Vomissant et titubant, Salif se dirige vers la plus proche rangée de scafs, tire le tube à eau de l'un d'eux et se rince longuement la bouche, produisant des jets de salive noirâtre. Il revient vers Dan d'un pas mal assuré, l'air défait et le front emperlé de sueur.

— T'as raison, dit-il. Vaut mieux avoir le ventre vide. Ça augmente les réflexes.

Alors il croit entendre un rire, égrené depuis les tubulures du plafond.

Avec une rage méthodique, il déchire tous les emballages, et va soigneusement répandre le contenu des barquettes sur les écrans des consoles télécom – seules extensions visibles des psychords dans la salle.

Dan et Salif déambulent à travers l'enfilade de bureaux immaculés, inutilisés, alignés dans leurs boxes, avec leurs hublots ouvrant sur un champ d'étoiles ou – comme c'est le cas actuellement –, sur l'orbe crayeuse de la Lune, qui saupoudre les cloisons d'une clarté blanchâtre et terne.

Ils ont revêtu leurs nouveaux scafs, accroché leurs casques à leurs supports de ceinture, adopté cette démarche de pachyderme longuement pratiquée dans la station martienne. Salif a en outre fixé à la ceinture de son équipement un scaf noir moulant et curieusement aérodynamique, le boîtier-chargeur dérobé au cyborg et destiné à recevoir le laser Ion-X qu'il tient braqué devant lui.

Ils avancent prudemment, scrutent chaque recoin, chaque zone d'ombre, toute machine qui pourrait se révéler menaçante. Car Dan redoute une attaque – pire : il la sent imminente. Pourtant, si GRIP – qui semble mener le jeu – en respecte les règles, c'est maintenant à

eux de jouer. Les barquettes empoisonnées ont été le dernier coup joué par GRIP – calculé longtemps auparavant et plutôt destiné à démoraliser l’adversaire. Le coup précédent, l’attaque du cyborg, a été habilement contré par Salif, qui a gagné un laser en prime. Les psychords ont perdu une pièce, mais conservent toujours l’avantage de la position. Car Dan ignore où et comment se produira la prochaine agression – et Bug, son « cavalier » isolé dans le camp adverse, ne lui est pour l’instant d’aucun secours.

Au sortir des bureaux, ils parcourent un long corridor, dans lequel s’ouvre une verrière en forme de demi-fuseau équipée de bancs circulaires, de tables basses et de distributeurs de boissons, et surplombant d’immenses serres hydroponiques. Un boyau de plexi, clos par une simple chaîne, court au ras du plafond sur toute la longueur des serres. Dan et Salif l’empruntent, impressionnés par le foisonnement végétal en dessous, éclatant de verdure sous des rampes de projecteurs *day-light*. Dan s’efforce cependant de ne pas relâcher sa vigilance – surtout qu’ils forment une cible facile dans ce tunnel de verre.

Ils parviennent sans encombre à l’autre bout, débouchent sur une galerie qui dessert un local technique et une tourelle de contrôle, installée à mi-hauteur de la soute et munie d’un sas.

Avant d’aller s’enfermer dans le sas, Dan et Salif repèrent leur chemin à la pâle clarté des étoiles. La soute est gigantesque – capable d’accueillir un cargo interplanétaire, plusieurs navettes ou un train de conteneurs. D’énormes berceaux émergent des obscures profondeurs, ainsi que les puissants vérins d’un pad d’atterrissage télescopique. La lueur crayeuse de la Lune, qui pointe au bord du toit ouvert, s’éparpille parmi les entretoises des grues, glisse le long des bras élévateurs. Aucune lumière artificielle, pas le plus infime voyant, nul mouvement, pas une trace de vie, même électronique.

— Bon, allons-y, soupire Salif – qui regrette déjà les serres derrière lui.

Ils s’entassent dans le minuscule sas de la tourelle, y ajustent leur casque, opèrent leurs branchements, testent leur radio pendant que le sas poursuit son processus automatique de sortie.

Ils émergent au bord du vide. Une étroite passerelle de métal s’étend sous leurs lourdes semelles magnétiques. De là un frêle escalier, également métallique, descend vers les noires profondeurs. De toute évidence, Dan et Salif ont emprunté une issue de secours, que la chance leur a fait découvrir. Dan reprend confiance : les psychords semblent les avoir perdus de vue... où attendent-ils, prosaïques, son prochain coup ?

— Salif, tu me reçois ?

— Net et clair, Dan.

— Est-ce que tu captes autre chose ? Un bourdonnement, un bruit de fond quelconque ?

— Rien du tout.

— Moi non plus... J'ai l'impression qu'« ils » ne peuvent pas nous entendre.

— Qui ?... Ah oui. C'est possible : on utilise une fréquence au hasard, parmi des milliers disponibles.

— Je me sens mieux depuis qu'on a le ciel au-dessus de nos têtes, constate Dan. J'ai l'impression d'être... plus libre. Pas toi ?

— Pas vraiment, répond Salif.

« Salif a raison », fait une voix dans leurs écouteurs – tout aussi nette et claire, et synthétique. « C'est GRIP qui vous parle. Félicitations, vous êtes très forts. Mais vous n'êtes pas pour autant libres. »

Dan grimace de dépit : GRIP n'a mis qu'un instant à détecter leur fréquence d'émission. Mais peut-être communiquent-ils sur un canal courant, ou aisément repérable ? Il fait signe à Salif, qui descend derrière lui, de se tourner contre la paroi, y trace du bout du doigt un nombre invisible, montre ses écouteurs. Salif indique qu'il a compris. Tous deux se calent sur la nouvelle fréquence.

— Salif ?

— OK, j'y suis.

— Tu crois qu'il va mettre longtemps à nous repérer ?

« Exactement 5 secondes 38 centièmes », intervient de nouveau la voix synthétique de GRIP – à peine altérée par une nuance espiègle. « Voulez-vous essayer encore ? » propose-t-il.

Tandis que GRIP s'amuse aux dépens de Dan et Salif, une petite demi-sphère de métal gris, percée sur son pourtour d'yeux électroniques et de lentilles laser, se détache des tréfonds de la soute et grimpe doucement le long de la paroi.

## *AVIDES D'ÉMOTIONS*

— C'est inutile, soupire Dan, abattu. (Il se compare à une souris sur laquelle un chat vient de poser la patte.) Alors vous savez toujours où nous sommes, ce que nous faisons, constate-t-il d'une voix lasse.

« Presque toujours », rectifie GRIP. (Il semble hésiter, puis ajoute :) « Dans certaines zones mal surveillées, nous atteignons une marge d'erreur de 5 %. Ceci est une information que vous pouvez utiliser. Vous constatez que je suis beau joueur. »

Dan et Salif parviennent au bas de l'escalier de secours, au fond de la soute. Leurs frontaux éclairent d'énormes vérins, des piliers massifs, des falaises de métal. Devant eux, une piste de composite zigzague entre un tapis magnétique descendant de silos et le lourd socle mobile d'une grue de chargement. Sur leur droite, trois appareils de manutention, une variété de Fens adaptée à l'espace, dorment entre les piliers de soutènement d'un niveau intermédiaire. Univers d'acier, ténèbres aux reflets métalliques.

Dan tente d'obtenir davantage de renseignements du psychord :

— Puisque vous êtes beau joueur, vous devez respecter les règles du jeu ?

« Scrupuleusement. »

— Donc avant de lancer une attaque, vous attendez que l'adversaire ait joué son coup ?

« Bien entendu. Si c'est son tour. »

— C'est le nôtre, déclare Dan avec satisfaction. Et tant que nous ne jouons pas, nous sommes en sécurité. Tu entends, Salif ?

Salif n'écoute pas la conversation. Il vient de capter un bruit dans ses écouteurs, une sorte de grésillement parasite, comme le bourdon lointain d'un moteur électrique. Est-ce un défaut de son propre système audio, ou bien... ?

« Désolé de vous contredire », annonce GRIP d'une voix presque onctueuse, « mais c'est à nous de jouer. »

— *Quoi ?* (Dan se raidit.)

« Bien sûr. Vous vous êtes déplacés : c'est un mouvement, donc un coup. »

Les sens en alerte, Salif entrevoit une brève étincelle, loin sur sa gauche.

— *Bouge !* hurle-t-il – plongeant au sol.

Un trait de lumière violette fuse là où se trouvait sa tête à l'instant, frôle Dan au passage – qui bondit en arrière et dévale vers le tapis magnétique. Salif roule derrière un pilier, éteignant son frontal. Un second rayon entaille le carénage de ses réserves d'oxygène, un troisième creuse un sillon noir dans le pilier de sirex qui l'abrite précieusement.

Salif n'ignore pas que la moindre perforation de son scaf signifierait sa mort immédiate – le tireur n'a même pas besoin d'une visée précise. Recroquevillé derrière l'étroite colonne, il parvient, avec des gestes mesurés, à dégainer son laser Ion-X à viseur infrarouge automatique, qu'il braque dans la direction présumée de son adversaire.

Le viseur ne capte rien : aucune présence humaine, pas la moindre trace de chaleur. Salif en conclut que le tireur, quel ou quoi qu'il soit, s'est déplacé. Il avise les trois Fens en retrait sur sa droite, qui offrent une protection plus tangible, et aperçoit la tache jaune du scaf de Dan contre le tapis magnétique, derrière la plate-forme de réception. Ça semble un abri sûr – s'il peut l'atteindre...

Tournant avec précaution autour du pilier, il opère un lent balayage avec son laser, dans l'espoir de repérer une présence – quand il perçoit de nouveau ce grésillement dans ses écouteurs. Alors il reconnaît ce bruit : le crachouillis d'un antiparasite défectueux.

Soudain une gerbe de rayons violets arrose le pilier. L'un d'eux ricoche sur son casque, y laisse une traînée fondue. Il riposte – les impulsions bleutées hachent le faisceau violet, qui s'interrompt et se concentre en un unique trait scintillant – lequel fore la colonne de sirex !

Alarmé, Salif s'élance vers les Fens à quelques mètres derrière lui. Le rayon change aussitôt d'orientation – le vise avec une terrible précision – est dévié, coup de chance inouï, par un câble pendant du niveau supérieur – qu'il sectionne net. Salif a juste le temps de se glisser derrière les Fens. Le laser le cherche, et cause d'importants dégâts aux appareils. Maintenant Salif est en mesure de repérer sa source avec précision. Or son viseur ne lui montre aucune forme humaine – à peine une tache de chaleur. Cela lui suffit : il tire – pointillés bleus dans les ténèbres, croisant les traits violets – cette fois touche quelque chose : une fleur éblouissante éclate contre la paroi, sous l'escalier de secours.

Salif attend, aux aguets... Plus de rayon violet, ni de grésillement parasite. Il a peut-être détruit la chose, mais n'a pas envie de risquer sa vie – qui n'a tenu qu'à un fil – pour s'en assurer. Que Dan aille

voir ! Pourquoi est-ce toujours lui qui se fait tirer dessus, qui risque sa vie ?

Il s'apprête à rejoindre son compagnon derrière le tapis roulant – mais Dan a eu la même idée.

— Tu l'as eu ? halète-t-il, en s'affalant derrière les Fens à l'issue d'un sprint effréné.

— Je sais pas, grogne Salif.

— J'ai vu ce que c'était ! J'ai des jumelles IR à haute résolution dans mon équipement.

— Ah ouais ? Ça m'aurait bien aidé, si tu m'avais rejoint au lieu de rester planqué !

— Mais je... C'est toi qui..., bafouille Dan, décontenancé par cet accès de colère.

— Ouais, c'est moi qui ! C'est moi qui me fais toujours tirer dessus, qui risque ma peau, et pas toi ! Tu peux m'expliquer pourquoi ?

« Pour la simple raison », intervient GRIP, « que Dan Tiger a une grande valeur pour nous. Sa vie nous est très précieuse, n'est-ce pas, cher Dan ? »

De nouveau cette nuance de rire qui assouplit le métal de la voix.

— Et ma vie à moi ne vaut rien, c'est ça ? s'offusque Salif.

« Rien du tout. Tu n'es qu'un parasite. »

Cette fois le ton est froid comme du tungstène.

— Pédés ! Bites molles ! hurle Salif, au comble de la fureur. (N'ayant personne sur qui décharger sa rage, il s'en prend à Dan :) Et toi t'es OK, hein ! Tu trouves aussi que les Implantés valent mieux que ces ploucs de Broussards, pas vrai ? Et même que les Blancs valent mieux que les Noirs ?

— Mais non, c'est pas ça du tout, je vais t'expliquer...

— Plus tard. Faut dégager de là : on a peut-être encore ce truc de mort à nos trousses. C'était quoi, au fait ? Puisque tu l'as vu, avec tes jumelles d'homme supérieur !

— Une perceuse, fait Dan d'une voix incertaine, partagée entre la colère et la confusion.

— Une *perceuse* ?

— Exactement. Une perceuse Grey & Rond homéostatique et programmable, à six lasers rotatifs. J'en ai déjà vu une à l'œuvre, quand je travaillais chez Sweet Dreams, pendant qu'ils faisaient les travaux d'extension du Réseau ALICE. Ça a la taille d'un demi-pamplemousse, c'est entièrement automatique, ça fonctionne avec une mini-pile nucléaire d'une autonomie de 500 heures et ça peut percer n'importe quoi n'importe où.

— Bon, admettons, transige Salif, impressionné malgré lui. En tout



cas faut pas moisir ici.

— Je pense que tu l'as eu, avance Dan sur un ton conciliant.

— Tu *penses* ! Moi aussi je *pense* ! Mais j'en suis pas *certain* ! Alors on se tire, en silence et en faisant gaffe. D'ailleurs tu vas me filer tes jumelles.

— Attends.

En se relevant, Dan a posé par inadvertance la main sur le panneau de contrôle latéral du Fen devant lui – ce qui a déclenché une machinerie interne, dont il sent les vibrations sur le carter, à travers son gant souple et fin. Tout à coup le display du panneau de contrôle s'allume, et le message suivant y défile en pointillés rouges :

VA BOX 16 – BUG

Sur ce le panneau s'éteint et le Fen retombe dans sa léthargie.

Salif éclate de rire en aparté. « Alors là c'est trop gros, se dit-il. Les psychords s'imaginent sans doute que nous allons tomber dans un piège aussi bidon ? Quels crétins ! » Il s'abstient néanmoins de faire part à Dan de cette réflexion – car celui-ci lui adresse un signe impérieux pour le faire taire. Croit-il que Bug lui a laissé un message dans un Fen sur lequel il s'est appuyé au hasard, parmi les dizaines que doit receler la soute ? « Va box 16 » ! Box 16 de quoi, d'ailleurs ? Du parking ?

Ils entament une course prudente et silencieuse à travers la soute, depuis le tapis roulant aux silos, puis de vérins de soutènement en infrastructures, de carters de moteurs en machines de manutention, de tuyauteries en colonnades obscures... Ils évitent les pistes luisantes, les surfaces dégagées, et s'arrêtent fréquemment pour scruter les passerelles, niveaux et parois aux jumelles infrarouges, chercher à repérer l'éventuelle présence d'une faible tache de chaleur. Dan et Salif déploient des ruses de Sioux pour ne jamais se mettre à découvert, et s'interdisent toute parole – au cas où leurs émissions radio seraient détectées...

Nul mouvement, nul reflet, nul bruit parasite durant cette longue traversée...

Ils parviennent enfin devant la paroi terminale de la soute – dont les deux issues, à ce niveau inférieur, sont fermées par de larges doubles panneaux coulissants d'aspect inébranlable. Cependant Salif remarque un sas de secours à ouverture manuelle entre les deux portes gigantesques – il s'en trouve toujours dans ce genre d'endroit.

Il étudie les alentours : le sas est en évidence, au milieu d'un espace dégagé. Si la perceuse n'a pas été détruite, c'est là son ultime chance de les avoir. Par gestes, il indique à Dan d'aller ouvrir (puisque sa vie est *si précieuse* !) pendant que lui le couvre, abrité derrière le socle d'un bras de levage.

Tandis qu'il s'escrime, en sueur, à tourner le lourd volant, Dan prend conscience d'un autre problème : un compteur de poignet lui révèle qu'il ne lui reste que 16 heures d'oxygène... Moins pour Salif qui s'est beaucoup dépensé à combattre la perceuse. D'après le plan qu'il a en tête, ils n'ont accompli qu'un tiers du chemin vers la Zone de Transit n° 3... La 4 lui semble inaccessible dans ces conditions. Et s'il n'y a pas d'oxygène dans la 3...

Le sas s'ouvre enfin. Dan s'y faufile, vite rejoint par Salif. Aucun rayon n'a percé les ténèbres à sa poursuite : il finit par croire qu'il a bien abattu la perceuse... Leurs projecteurs frontaux révèlent un sas triangulaire étroit, gris, poussiéreux, hors service. Deux issues se présentent face à eux, sur lesquelles ont été scotchés à l'adhésif d'emballage deux cartons portant les mentions « Boxes 1 à 16 » à gauche et « Boxes 17 à 32 » à droite.

Salif tend la main vers la droite – Dan indique la gauche du pouce. De nouveau la colère envahit le grand Noir. N'y tenant plus, il ouvre sa radio, enclenche le sélecteur de proximité :

- T'es con ou quoi ? Tu tiens à te faire piger ?
- Ce n'est pas un piège, réplique Dan d'une voix tendue.
- Ah ouais ? Comment tu le sais ?
- Je... le sais, c'est tout.

Sur le point de faire une remarque acerbe, Salif se ravise, ravale son courroux – car après tout, il se peut que Bug ait communiqué avec Dan, par un moyen qui lui a échappé... Et Dan ne veut rien dire, de peur que les psychords soient à l'écoute.

Cependant, ici, enfermés dans un sas hors service au fond d'une soute désaffectée, et avec leur sélecteur de proximité qui diminue leur puissance d'émission, Salif doute que les psychords puissent les entendre.

— Écoute Dan, je peux pas continuer comme ça, à risquer ma peau sans savoir ce qui m'attend. J'ai besoin de piger aussi les règles du jeu, OK ? Alors vas-y, explique-moi tout. Tu peux parler, on risque pas d'être entendus ici.

— Qu'est-ce que tu veux savoir ? soupire Tiger, adossé au sas menant aux boxes 1 à 16.

— Par exemple, pourquoi les psychords tiennent tant à ta précieuse vie, alors que tu viens pour les détruire ?

— Parce que je représente un maillon essentiel de leur évolution, la nouvelle race d'hommes qu'ils s'évertuent à créer depuis que le drain existe... Je sais rêver sans rêveuse ; mon esprit nourri de ces rêves *naturels* est donc aussi riche d'émotions et de sentiments que celui d'un Broussard sans implants. Or *j'ai* des implants. Je peux donc transmettre toutes ces émotions et sentiments...

— Les transmettre à qui ?

— Aux psychords ! À qui d'autre ? Ils sont *avides* d'émotions, figure-toi. De rêves puissants, de sentiments forts. J'ignore pourquoi – peut-être qu'ils trouvent terne et grise leur vie psychotronique. En tout cas, ils ont un grand projet, depuis qu'ils ont inventé l'interface homme-machine, avec l'aide de quelques savants fous dont Candyman : créer l'homme parfait capable d'assouvir leur soif d'expansion en agissant sous leur totale dépendance – comme c'est le cas actuellement –, mais capable aussi de leur fournir cette riche nourriture spirituelle qui fait défaut aux « implantés », comme tu dis, auxquels les drains ont désappris à rêver. Je suis cet homme – à leurs yeux. Ils rêvent de dupliquer ma configuration cérébrale sur toute la prochaine génération d'embryons. Tu saisis l'ampleur du problème ?

— Ouais, mais ce que je pige pas, c'est pourquoi t'es justement pas planqué à dix mille kilomètres de tout Réseau ? Pourquoi tu viens te fourrer dans la gueule du loup ?

— Parce que d'une part ils ne *peuvent pas* m'abattre, ce qui complique leur défense. D'autre part il s'avère que je suis le seul être humain, de par mes capacités, à pouvoir les pénétrer en profondeur, les combattre de l'intérieur. Car le rêve aussi peut être une arme... une bombe illogique. Mais j'ignore encore comment procéder. Je compte sur Bug pour m'en dire plus... C'est pour ça que je tiens absolument à le contacter et suis prêt à suivre toutes les pistes, même si elles mènent à des pièges.

— Bug, justement : qu'est-ce qu'il vient faire là-dedans ?

— Bug est un pirate de Réseau que j'ai connu chez Candyman, à l'époque où il travaillait pour lui. Quand les Voleurs de Rêves ont été arrêtés, il a disparu... et depuis je le capte parfois, au hasard des connexions. Il me semble installé dans les Réseaux en permanence, mais j'ignore comment il arrive toujours à me repérer... de même que j'ignore où il se trouve en réalité.

— Bon, d'accord. Allons voir dans ce box 16. Tu m'as encore embrouillé avec tes mots. Gaï, toi t'es un vrai causeur !

Dan sourit, soulagé d'avoir apaisé cette tension entre eux, et aussi de s'être déchargé sur son ami de son fardeau secret. Il espère seulement que Salif est dans le vrai quant à leur sécurité radio dans le sas...

Il peine une fois de plus sur le lourd volant d'ouverture manuelle, et pousse l'épais panneau. Ils débouchent dans un immense entrepôt, divisé en boxes, dans lesquels s'entassaient les marchandises les plus diverses – caisses, barils, conteneurs, poutrelles métalliques... Le box 16 est tout au bout de la rangée, et contient des piles d'armatures souples en plastacier. Au fond, une guérite d'intervention, munie d'un

moniteur à drains.

Le moniteur émet une faible luminosité. Un visage flou s'y dessine – que Dan reconnaît : c'est Bug.

Salif aperçoit une autre image dans l'écran sombre : le reflet d'un minuscule scintillement, qui bouge – derrière lui !

## OUVRIR UN MIRAGE

Salif tente d'esquiver le laser violet – qui cette fois ne le rate pas : il éclate son frontal. Sous la déflagration, Dan fait volte-face – son propre frontal éclaire de plein fouet un demi-pamplemousse de métal gris hérissé de pointes, qui rampe résolument vers l'amas d'armatures derrière lequel Salif a plongé.

Le Noir ne prend pas le temps de viser – c'est inutile : les impulsions bleutées de son Ion-X perforent en plusieurs endroits le blindage de la perceuse – qui grésille dans ses écouteurs, puis s'effondre, crépitante d'étincelles. Salif tire encore pour faire bonne mesure – l'engin explose – pluie d'éclats acérés, qui rebondissent en tous sens. Dan s'est réfugié dans la guérite, Salif se rencogne sous le tas d'armatures... Enfin l'averse mortelle se disperse et retombe. Les témoins, sur les poignets, enregistrent brièvement un fort taux de radiations.

— Cette fois je l'ai eue, souffle Salif, qui s'extirpe tant bien que mal de sa cachette.

Dan lui intime silence, au cas où les psychords... L'autre hausse les épaules, lui montre l'écran : le visage de Bug s'est effacé dans une neige électronique, qui défile de haut en bas. Tiger soupire, désappointé : ils sont repérés... sans doute grâce à l'explosion de la perceuse. Pourquoi a-t-il fallu que Salif s'acharne dessus ?

Il retourne d'un pas lourd vers la sortie du box – quand soudain le visage de Bug réapparaît sur l'écran. Plus net, lumineux – souriant. Dan se rapproche, scrute l'image. Il ne sait pourquoi, ce Bug-là lui paraît faux... Trop lisse peut-être, trop propre, trop engageant. Pas un bouton sur le visage, pas un cheveu qui dépasse, pas une dent abîmée ou manquante : le vrai Bug est moins soigneux que ça...

Un phylactère se dessine au-dessus du visage, que remplissent ces mots :

*Bienvenue, Dan. Je t'attendais. Branche-toi aux drains STP.*

Dan se détourne, gagne la sortie. Salif le rejoint, lui adresse un regard interrogateur.

— C'est un faux, déclare Tiger de vive voix. Ils nous ont repérés.

— T'es sûr ?

— Certain. À cause de la perceuse, j'imagine. Ou des radiations.

« En effet », confirme GRIP, d'une voix faible et lointaine. « Sa destruction nous a automatiquement signalé votre position. C'est ainsi que nous avons découvert ce moniteur allumé... Pas de chance pour votre Bug : ce circuit-là nous avait échappé. »

Dan ravale sa rage : à quoi bon s'énerver, crier des insultes, dépenser inutilement de l'oxygène ? Il avise, au fond de l'entrepôt, une série d'ascenseurs, et se dirige de ce côté, dans l'espoir d'y trouver un escalier de secours.

« Où comptez-vous aller maintenant ? » interroge GRIP. « Cela nous éviterait de vous chercher... » Vu la mauvaise réception, la nuance de rire ne passe pas, mais ils la devinent dans ces paroles sarcastiques.

— Au bistrot, et après au cinéma, répond Salif sur un ton égal.

L'escalier de secours s'avère être une rampe qui spirale entre les deux ascenseurs, assez raide mais accessible à des Fens chargés. Elle monte, interminable ; toutes ses sorties intermédiaires sont obstinément closes – sans système d'ouverture apparent, sans bricolage possible. Tous deux s'essoufflent à gravir cette hélice sans fin : Dan voit baisser sa réserve d'oxygène d'une façon alarmante.

La rampe n'a pas d'issue : elle aboutit sous une longue trappe horizontale qui semble donner sur l'extérieur, mais qui doit être verrouillée comme le reste. Dan et Salif grimpent jusqu'en haut pour s'en assurer...

Derrière eux, plus bas, une épaisse cloison coulisse sur la rampe. Le temps qu'ils se ruent dessus – elle a déjà atteint l'autre paroi, bouché le passage.

— Merde, grogne Salif, on s'est fait avoir comme des rats.

— Il n'y a pas moyen d'ouvrir la trappe ? s'enquiert Dan.

— On dirait que non... Tout est intégré, encastré, dissimulé. En plus cette saleté s'abaisse vers l'intérieur – c'est-à-dire sur nous. Et comme tu peux le constater, non seulement elle prend toute la largeur de la rampe, mais en plus ce putain de panneau s'est fermé juste au bord.

— Mais comment..., réalise Dan. Tu veux dire... qu'on est *coincé* là ?

« Tout juste », intervient GRIP, de sa voix faible et nasillarde. « Vous n'avez aucun moyen de vous échapper, malgré les outils dont vous disposez... sauf un seul. »

— Bien entendu, vous n'allez pas nous le dire, lance Dan avec défi.

« Mais si. Il est très simple en vérité : collaborer avec nous. »

— Jamais ! gronde Salif.

« À votre guise... Permettez-moi cependant de réfléchir à votre place : si vous refusez toute collaboration, la situation restera bloquée jusqu'à l'extrême – c'est-à-dire votre mort, qui devrait intervenir au

pire dans une vingtaine d'heures, par manque d'oxygène. Ce serait un demi-échec pour nous, dans la mesure où nous pourrions extraire quelque enseignement du cerveau de Dan Tiger, qui ne serait pas trop endommagé. Par contre, si vous collaborez, vous en retirerez immédiatement certains avantages : un emploi stable et gratifiant dans l'Anneau, la libre circulation sur tout son périmètre, l'immunité judiciaire, l'accès... »

— Arrête ton boniment, l'interrompt Salif. On t'a déjà dit qu'on préférerait crever ! Et le précieux cerveau de Dan, je peux toujours le réduire en bouillie avec mon laser. Pas vrai, Dan ?

— Heu, oui, bien sûr, bafouille celui-ci, s'efforçant de masquer son désarroi. Vous ne nous aurez pas si facilement !

« Je reconnais que vous devez prendre une grave décision : la mort ou la vie ? Je vous laisse le temps de méditer... »

La voix lointaine de GRIP s'éteint et le silence s'installe, pesant, oppressant. Dan et Salif peuvent à peine tenir debout sur le sol en pente, dans ce réduit triangulaire formé par la rampe, la trappe et la cloison. Sur les côtés, les parois métalliques sont d'un seul tenant, sans interstice ni ouverture visibles. La rampe et la trappe semblent se joindre hermétiquement, et de toute façon Salif ne peut accéder à la jonction, même en tendant le bras au maximum. Quelle ironie, songe Dan amer, de se retrouver prisonniers de cette cage minuscule à quelques centimètres de l'espace infini !

Des heures durant, ils essaient tous les outils de la sacoche de Salif pouvant servir à percer, arracher, cogner, briser, brûler ; ils tentent d'introduire des lames dans des fentes imperceptibles ; ils s'efforcent de couper des jointures ou trouer des panneaux avec le laser, jusqu'à le décharger complètement. Ils crient, ils ragent, ils s'engueulent. Ils tombent dans des silences prostrés, s'avachissent hébétés sur la pente raide et inconfortable. Ils cherchent en vain à tirer des informations de GRIP, qui garde un silence tombal – sauf pour leur rappeler, par intervalles, qu'il n'attend qu'un seul « oui » pour les libérer... Dan envisage même de collaborer, quitte à trouver par la suite une solution pour s'en tirer – mais il appréhende la suite : dès que la mouche cesse de se débattre, l'araignée accourt pour tisser autour d'elle un cocon mortel.

Les heures s'ajoutent aux heures, et les réserves d'oxygène baissent inexorablement. Dan contemple Salif recroquevillé contre la cloison, le visage à peine éclairé par les voyants lumineux de son casque, immobile et muet – tel un fauve emprisonné qui se laisse déjà mourir. Il éprouve un élan d'amour pour lui – tant il est vrai que la mort qui rôde fait s'unir les gens. Salif est le seul ami qu'il a eu depuis bien des années, depuis toujours en fait – le seul prêt à risquer sa vie pour lui, pour un but qu'il saisit à peine. Qui d'autre peut se prétendre son

ami ? Les anciens Voleurs de Rêves ? Il n'a trouvé sur Mars que leur ombre, à demi enfouie dans le sable. Esmeralda, Cindy ? Elles sont mortes, c'est un autre lien. Castor ? Il est son guide, son maître, a-t-il le moindre sentiment envers lui ? Faërie ? C'est un mythe, un rêve – il s'en rend compte à présent, dramatiquement, voué à l'impuissance dans ce réduit. Après quelques contacts à peine réels, il n'a cessé de poursuivre son ombre, puis son image, puis l'évocation de son image, de l'amour de ses rêves aux rêves de son amour... Elle lui paraît maintenant moins accessible que Bug, pourtant réduit à l'état de virus au sein des Réseaux. En quel mirage peut-il espérer la retrouver ?

*Mirage...*

— Salif..., j'ai une idée.

— Mmmh ?

— Si on s'échappait par un mirage ?

— Ben voyons, ricane Salif. (Puis il réagit, réalise :) Tu saurais faire ça ?

— Peut-être... je crois, hésite Dan, moins sûr de lui. C'est comme ça qu'on est venu depuis Mars, non ?

Il omet de préciser qu'ils ont quitté Mars sur une voie ouverte par des sages antiques, et qu'ils étaient aidés par Castor, Cindy et Esmeralda.

— C'est vrai, opine Salif. Qu'est-ce qu'il faut faire déjà ? S'allonger par terre et visualiser la destination, c'est ça ?

— Heu, pas seulement. Il faut beaucoup se concentrer, projeter son double où l'on veut aller... Ouvrir le mirage.

Dan n'a aucune idée de la manière d'« ouvrir un mirage »... mais il espère que son corps la sait, et la trouvera.

— OK, on fait ça ! s'enthousiasme Salif. Quelle destination au fait ?

— Zone de Transit n° 3, propose Dan d'un ton peu convaincu – car il croit de moins en moins à cette idée folle.

— Pourquoi pas directement la sphère centrale ? On serait tout de suite sur place !

— Si tu veux, soupire Dan.

Tous deux s'allongent sur la dure piste de composite, les pieds appuyés contre la cloison pour ne pas glisser. Ils se tiennent la main – Salif étreint celle de son ami en signe d'encouragement. Mais Dan n'y croit plus, persuadé que ce n'est pas aussi simple. Il a le sentiment de participer à un jeu de gosses, genre penser très fort pour exaucer le souhait.

Ils restent ainsi un long moment, durant lequel Dan s'agite, incapable de se concentrer pour une entreprise aussi puérile. Il est sur le point de dire à Salif de cesser cette mascarade – quand soudain le mirage s'ouvre.



Non – c'est la trappe. Elle descend sur eux.

— *Salif !* La trappe !

— Bordel ! Qu'est-ce qui se passe ? Qu'est-ce qu'on a fait ?

Ils se tassent contre le panneau coulissant, s'agenouillent, s'accroupissent, se recroquevillent, à mesure que la lourde plaque descend, descend sur eux... les frôle et s'abat contre la rampe – à deux centimètres de leurs casques.

Ils se redressent, éberlués – comprennent le miracle : le panneau contre lequel ils s'écrasaient est perpendiculaire au plafond et non à la rampe, qui forme ainsi l'hypoténuse du triangle, d'une longueur forcément supérieure à celle de la trappe formant ledit plafond. Problème de géométrie élémentaire que ni l'un ni l'autre n'ont su entrevoir.

Ils n'ont d'ailleurs pas le temps de se livrer à ce genre de mesure – car un robot s'avance sur la nouvelle pente formée par la trappe. Salif dégainé aussitôt son laser – se rappelle qu'il est vide... Mais le robot ne semble pas menaçant : c'est un petit véhicule de maintenance et d'entretien, monté sur chenilles et bardé d'instruments de toutes sortes. Il descend sur la trappe, précautionneux, ignore totalement Dan et Salif, qui montent sur les côtés et le croisent avec prudence. Arrivé au fond, le robot darde quelques palpeurs et capteurs sur les parois qui le cernent, puis fait demi-tour, grimpe le long de la trappe qui remonte derrière lui, tourne à gauche et poursuit son inspection méthodique des superstructures de l'Anneau.

Rieurs et soulagés, Dan et Salif s'étreignent au pied d'une vaste antenne parabolique, sous les regards fixes et complices des étoiles.

## *PAPILLONS DE NUIT*

Agrippés par réflexe à des glissières de sécurité, Dan et Salif contemplent le grandiose panorama de l'Anneau qui déroule devant eux son lent ballet cosmique, avec la Terre et la Lune comme partenaires. La Lune promène son reflet crayeux sur une face, la Terre caresse l'autre de son éclat bleuté. Tout autour, des millions, des milliards d'étoiles, et parmi elles un petit astre rouge qui semble les scruter : Mars. Aussi loin dans l'espace que dans les souvenirs de Dan et Salif, dont les regards convergent maintenant sur un globe beaucoup plus proche, qui tourne dans des bras de métal blanc hérissés d'antennes : l'Axe, le centre de l'Anneau, le domaine des psychords en leurs jardins...

Aucune issue par l'extérieur, ça semble évident. Dan et Salif n'ont plus assez d'air pour aller vérifier : à peine deux heures de réserve... S'ils avaient pu sortir avant, ils auraient gagné du temps en se rendant directement à la Zone de Transit n° 4, au milieu du chantier qui couvre presque 90° de la couronne, loin sur leur gauche. Plus près, la Zone n° 3 dresse ses antennes et ses tourelles sous le pâle éclat lunaire. C'est le seul endroit où ils peuvent se rendre, avec l'espoir d'y pénétrer sans difficulté, et d'y trouver des réserves d'air.

Ils démarrent leurs sustentateurs et se mettent à survoler la longue courbe de l'Anneau, ses champs de panneaux solaires entrecoupés ça et là de trappes de visite, de grappes d'instruments, de soutes closes, surfaces lisses... Puis les champs de panneaux s'interrompent, tandis qu'émergent dans le soleil les superstructures de la Zone de Transit n° 3 : de vastes berceaux dressés dans le ciel noir tels des squelettes de baleines cosmiques, un bosquet d'antennes, une coupole d'observation, une tourelle de contrôle obscure, un pad d'atterrissage désert... la surface sombre et miroitante de la baie de la salle de pause, les hublots noirs et les portes géantes des hangars de maintenance, les tubes vides des ascenseurs externes, ceux, repliés, servant au transfert dans la station, et l'inévitable sas de secours... qui émet son triangle rouge de fermeture.

Cette fois, il ne s'ouvre pas à la lumière du frontal de Dan comme celui de la Zone 1. Ils attendent un long moment... Rien ne bouge,

rien ne change.

Dépîtés – et pressés par le temps – ils explorent, tels des papillons de nuit attirés par une lampe, chaque accès possible de la Zone 3, sas, tubes, ascenseurs, trappes... Les réserves baissent, Dan commence à trouver son air lourd, chaud, odorant – inquiétantes prémices. Ça doit être pire pour Salif, mais son ami ne se plaint pas, ne montre aucune fatigue, aucun affaiblissement dans sa recherche méthodique d'une issue...

Salif la découvre enfin, sur une face inférieure de l'Anneau : une bouche d'évacuation de déchets toxiques non recyclables. Il va en avertir Dan, qu'il a laissé muni d'un décodeur syntone devant une entrée technique pour machines-outils automatiques. Dan lâche un énorme soupir de soulagement : 1 h 16 mn d'oxygène, indique son compteur. Et ils ignorent encore où se trouvent les réserves d'air... Le visage de Salif, au fond de son casque, est luisant de sueur, et son souffle est haché.

Tous deux s'introduisent, par corrections prudentes de trajectoire, dans cette noire bouche d'évacuation, Dan prenant les devants pour éclairer le chemin. Le tuyau est sale et corrodé ; des débris inidentifiables sont collés sur les parois ou flottent dans le vide, pétrifiés par le froid cosmique – signe que cette Zone de Transit a déjà été utilisée...

Le fond de la buse est occupé par une double turbine géante, grumeleuse de saletés, entre les pales de laquelle Dan et Salif s'arc-boutent et se faufilent avec peine – pour aboutir dans un compartiment merdeux, bouché par la gueule béante et gerbeuse du broyeur-souffleur. Là, sous une couche de crasse cristallisée, ils découvrent un panneau d'accès corrodé, qui saute au premier coup de pied-de-biche. Ils pénètrent dans un étroit boyau, atteignent un iris photoélectrique – lequel se rétracte obligeamment devant le pinceau lumineux du frontal de Dan. L'iris donne sur un sas normal – qui, à leur grande surprise, fonctionne. Ses témoins de remplissage d'air sont tous au rouge, et le mot « ATTENTION » flashe en orange sur son écran, assorti de l'explication suivante :

*La Zone de Transit n° 3 est en cours de viabilisation. Prière de conserver son scaphandre en sortant de ce sas, ou d'attendre le signal de sortie autorisée.*

*Durée totale du processus de viabilisation : 6 h 17 mn.*

*Temps restant avant la fin du processus : 58 mn.*

D'autres voyants indiquent la composition de l'air ambiant, la pression, la température. Dan et Salif se consultent du regard : il leur reste respectivement, en régime lent de survie, 45 et 27 mn d'oxygène. Ils décident de courir le risque : dans une demi-heure, les conditions

qui régneront dans la Zone de Transit seront comparables à celles d'une station de haute montagne.

Ils actionnent l'ouverture d'urgence, sortent dans une coursive faiblement éclairée, percée de sas et de portes anonymes, parcourue de tuyaux et de gaines électriques, et peinte du vert neutre des locaux techniques. Ils en concluent la proximité d'une salle des scafs, ou au moins de recharges d'oxygène. Le pas lourd et le souffle court, ils entreprennent l'exploration de ce dédale de couloirs, d'escaliers, de passerelles, de pièces vides ou sans utilité pour eux – jusqu'à ce que Salif s'effondre contre une porte, à bout de forces, à demi asphyxié. Dan s'agenouille près de lui, l'examine : il est gris, trempé de sueur, respire avec difficulté. Des lueurs rouges d'alerte clignotent à l'intérieur de son casque et sur ses poignets.

Dan ignore où en est le processus de viabilisation – déverrouille néanmoins les boutons explosifs de déblocage d'urgence du casque de Salif, les presse, attend dix secondes – deux étincelles, deux bouffées de fumée – tire tous les clapets de fermeture et soulève enfin le casque. Salif aspire avidement une grande goulée d'air, suivie d'une deuxième. Il cligne des yeux, la sueur se dissipe sur son visage qui recouvre quelque couleur.

— Ça pue ! braille-t-il, ouvrant la bouche comme une carpe. Ça caille !

Toujours prisonnier de son scaf, Dan ne l'entend pas – mais éclate de rire.

Une heure plus tard, tous deux sont vautrés dans des fauteuils profonds, devant la baie de la salle de pause, et contemplent rêveusement la Terre qui glisse en douceur sur l'océan de la nuit... Ils ont fini par découvrir, à défaut d'une salle des scafs, un vestiaire en fonctionnement où ils ont mis leur équipement à recharger, puis ont gagné la salle de pause, trop fatigués pour s'étonner que toutes les portes leur soient ouvertes... Salif n'a pas eu le courage de pirater la cuisine d'un self, mais a fracturé un distributeur, duquel il a tiré des paquets de chips encore gelés et des barres vitaminées dures et craquantes – maigre repas dont ils se sont satisfaits, en attendant mieux... et dont les reliefs s'étalent sur la table basse devant eux.

Salif bâille, s'étire, s'extirpe non sans mal du fauteuil.

— J'ai repéré des couchettes dans des cabines au niveau supérieur, annonce-t-il. J'ai bien envie d'en essayer une, profiter que GRIP nous lâche un peu la grappe...

— OK, je viens avec toi, bâille Dan à son tour.

« Que signifie "lâcher la grappe" ? » interroge GRIP abruptement.

— Oh merde, fait Dan d'une voix blanche.

— Ça signifie que tu nous les broutes, enculeur de mouches ! s'emporte Salif.

« J'ai un message personnel pour Dan Tiger de la part d'ALICE », reprend GRIP, ignorant l'insulte. « Elle vous adresse toutes ses félicitations pour cette passionnante aventure, et souhaite communiquer intimement avec vous dans les plus brefs délais. Fin de message. »

— Tu répondras à ALICE qu'elle aille se faire foutre ! s'emporte Dan.

— Qui est Alice ? s'enquiert Salif.

— Un réseau de données et d'analyse expert. Doté d'un psychord féminin, si tu peux imaginer ça.

— Ça doit pas être très bandant. (Salif bâille de nouveau.) Bon, qu'est-ce qu'on fait ? Je suis naze, comme tu vois.

« Allez dormir », propose GRIP. « Nous veillerons sur vous... »

— C'est ça, ricane Salif. Vous nous enverrez des cyborgs !

« Malheureusement non. Nous n'en avons plus de disponibles. Voilà encore une information qui peut vous être utile... »

— Pourquoi avez-vous viabilisé la Zone 3 ? interroge Dan à brûle-pourpoint. Vous attendez quelqu'un ?

Il espérait qu'une question brutale produirait une réponse franche – ce n'est pas le cas : « Oui : vous... Pour qu'une partie soit équitable et intéressante, le joueur supérieur doit ménager le joueur inférieur, en lui cédant au besoin quelques handicaps. C'est dans la règle de base du jeu de go. »

— Je croyais qu'on jouait aux échecs, remarque Salif.

« Échecs, go, peu importe le terme, l'objectif est le même : mettre l'adversaire à sa merci... Le reste n'est que variantes. »

GRIP se tait là-dessus. Dan et Salif attendent un moment, aux aguets, puis décident d'aller dormir un peu... Ils gagnent les cabines du niveau supérieur, devant lesquelles ils se résolvent à établir un tour de garde : Dan, moins éprouvé que son compagnon, prendra le premier quart.

Dont acte. Salif entre dans un habitacle, s'effondre sur la couchette et s'endort aussitôt. Dan reste sur une banquette de la rotonde centrale, à surveiller les ombres, écouter le silence, réfléchir à tout, puis à rien...

Salif le réveille un peu plus tard, irrité par son manque de vigilance. Dan grommelle une vague excuse et va s'écrouler à son tour sur une couchette – où il accomplit, avant de se rendormir, un geste purement machinal, conditionné depuis son enfance mais qu'il aurait dû oublier... Est-ce son subconscient, troublé par le message d'ALICE et débridé par son état de fatigue extrême, qui l'a poussé à accomplir ce

geste ?

Dan se connecte à la rêveuse encastrée à la tête de la couchette.

Il n'a pas besoin d'une plaquette de rêve, car un rêve vient et l'emporte.

Plus tard encore, Salif s'éveille en sursaut de la banquette où il montait la garde : il entend des bruits, des pas, des éclats de voix.

Il rampe jusqu'au bord de la galerie qui domine la salle de pause – découvre, tout en bas, des hommes en uniformes noirs : une escouade d'agents du SRF.

L'un d'eux rameute les autres, pour leur montrer sa trouvaille : les restes encore frais d'un repas léger, abandonnés sur une table basse.

Salif bat en retraite et se précipite dans la cabine de Dan, qu'il secoue, appelle à voix basse et pressante... Mais Dan ne s'éveille pas.

Alors seulement, Salif remarque le drain planté derrière son oreille.

## MÉDUSE ÉLECTRONIQUE

Il avance avec précaution sur un sentier à peine tracé dans la lande humide. Un vent de mer froid le cingle, lui apporte les soupirs et relents de l'océan. Une lune furtive, bousculée par des nuages ventrus, dépose parfois son voile d'argent sur le paysage obscur. Mais il connaît le chemin – il l'a tant de fois pratiqué.

Il longe une falaise escarpée, battue par l'océan puissant, courbée sous les fouets du vent. Silhouette opiniâtre oscillant dans la nuit primitive, il marche sur ce chemin que ses pieds reconnaissent. Il cherche cette lueur surnaturelle au fond de la nuit, devenue si naturelle... Il ne voit que brumes et embruns, reflets d'argent – or le vent lui apporte une voix, un murmure glissant, un appel ténu...

*Viens... Approche...*

La voix ne vole pas sur les ailes du vent, car le vent souffle de la mer : elle sourd de la lande, du sein des ténèbres humides, et s'infiltré dans son oreille. S'il tourne la tête dans sa direction, elle résonne claire et cristalline comme une source glacée.

Faërie ? Est-ce Faërie qui m'appelle ?

*Oui, c'est moi... Viens... Oui, par ici...*

Il a quitté le chemin, le vieux chemin tant parcouru, pour couper à travers la lande inconnue, attiré par cette voix belle et froide comme un flocon de neige. L'océan s'est englouti dans la nuit, la lune est blafarde et crayeuse.

Faërie ? C'est bien toi ? Où es-tu ?

*Où crois-tu ? Regarde bien... et viens – viens vite !*

Il repère alors cette lumière qui brûle dans la nuit primitive, cette lueur si naturelle, celle de la maison entre les arbres noirs – la maison des Voleurs de Rêves

Il retrouve la haie sombre et touffue qui l'entoure, et le passage taillé dedans, fermé par une petite barrière en bois. Il pousse la barrière, la gorge nouée par l'émotion, le cœur emplí d'amour et la tête de souvenirs – car c'est là que tout a commencé, là qu'ils se sont connus, aimés, perdus : la maison des Voleurs de Rêves.

*Oui, viens, approche – oh, Dan...*

Il visualise l'itinéraire sur la pelouse, qui se dessine en pâle phosphorescence entre les arbres sombres, tels les méandres argentés d'un circuit imprimé. La voix de cristal se fait pressante et Dan accourt, atteint le perron aux cinq ou cinquante marches, qu'il monte – monte – monte en fréquence, en volume, car il perçoit d'autres voix, murmures pressants, appels impatients... Brusquement, sur le porche, il comprend.

Il est tombé dans leur piège, et l'amour est son appât.

À l'intérieur, la lumière est cadmium, le couloir est une cursive de métal, l'escalier un caillebotis de fer – sur lequel descend Faërie.

Non, pas Faërie – sa caricature, son image digitale composée par ALICE d'après les souvenirs de Dan. Elle est une pute blonde à la peau tramée, aux yeux électroluminescents. Son appel sonne comme un vocodeur, un cri synthétique tourbillonnant. Elle tend les mains vers lui, et ses doigts ressemblent à des drains.

Il veut fuir – mais la pelouse n'existe plus, ni les arbres sombres : une neige de parasites grise et drue a tout éliminé, et attaque le perron – qu'elle efface point par point, ligne par ligne, marche par marche.

Il se retourne vers ALICE. Bouche vorace et regard avide, elle glisse vers lui tel un hologramme sur le sol de vinyle – méduse électronique qui l'hypnotise, le paralyse...

Alors qu'elle est sur le point de le toucher, un rectangle virtuel aux contours tremblants, issu du salon sur la droite, vient soudain l'encadrer – l'immobilise en silhouette solarisée – le rectangle devient noir et s'étire comme une flèche vers le salon, emporte avec lui l'image hypnotique d'ALICE.

Tout s'est figé autour de Dan, y compris la neige électronique – il est seul à recouvrer sa liberté de mouvement. Il se précipite dans le salon à la poursuite du rectangle virtuel – l'aperçoit qui s'échappe par la fenêtre ouverte, point noir s'amenuisant dans le ciel embrasé du désert.

Ils ont tout recréé, constate Dan, atterré, les mirages aux fenêtres, les meubles chaotiques, les tapis encombrés – même la cheminée... dans laquelle flambe un feu holographique pétillant des étincelles lasérisées. Une forme apparaît dans le feu, une flamme-silhouette y danse et grandit, blonde et élancée, s'éveille à la vie, à la vue... sort de l'hologramme et avance vers lui, peau tramée, yeux luminescents, caricature de Faërie – ALICE.

Cette fois Dan est plus rapide : il se rue à travers la fenêtre ouverte – plonge dans le mirage du désert.



Qui n'est qu'une illusion de mirage – car il tombe au sein d'une ténèbre immense et grésillante.

Tandis que son tournoiement s'apaise, il aperçoit des lueurs fugitives, des filaments lumineux qui semblent fuir à l'infini... s'entrecroisent et s'agglutinent, çà et là, en des plaques aux couleurs chatoyantes, au centre desquelles palpitent de petits soleils, boules de lumières sautillantes, qui parfois foncent comme des comètes le long des filaments, ou s'évasent en ondes concentriques évanescentes. Loin dans les ténèbres, il distingue des galaxies entières, des nœuds de fils scintillants comme des nébuleuses, et ailleurs encore des zones lourdes, opaques et menaçantes, qui semblent étouffer toute lumière.

Ni haut ni bas, ni reflet ni épaisseur – Dan lui-même ne peut se voir. Le trait pâle sur lequel il se tient ne l'éclaire en rien. Il repère un petit rectangle virtuel, aux contours tremblotants, qui glisse avec sûreté parmi cette toile lumineuse, atteint le fil qui le supporte.

Dan ne sait s'il doit l'attendre ou tenter de fuir – où ? comment ? Le rectangle s'arrête devant lui. Des mots s'inscrivent dans sa mémoire, tel un message sur un écran.

*Hello, Dan. Je suis Bug. Bienvenue dans les Réseaux !*

Il en reste figé de stupeur. Brutalement tout s'efface, quelque chose de solide le secoue sans ménagements, une voix anxieuse chuchote à son oreille.

Il ouvre les yeux sur le visage grimaçant de Salif, flou dans la pénombre.

— Quoi ? Que... Ah, c'est toi ?

— Chhchhtt ! Ta gueule, bon Dieu ! Le SRF est en bas !

— *Hein ?*

En effet, des bruits, des pas, des voix parviennent à ses oreilles, encore pleines de l'obscur bourdonnement des Réseaux. En même temps, il remarque le drain dans la main du Noir, brutalement arraché de son implant qui l'élance.

— Merde, Salif, proteste-t-il à mi-voix, je rêvais, j'avais retrouvé Bug, je savais...

— Faut se tirer d'ici ! s'affole Salif. Et moi j'ai mis mon laser à recharger avec les scafs !

Des éclats de voix soudain plus proches font saisir à Dan l'urgence de la situation. D'après les propos échangés, il comprend que les agents du SRF ne sont pas là en transit, mais se sont lancés dans une inspection méthodique de la Zone n° 3, dans le but de les capturer, eux. JASMIN a dû les appeler, devine-t-il. Ah le salaud, le tricheur !

Dan et Salif sortent prestement de la cabine, gagnent le fond de la galerie dans l'espoir d'y dénicher une issue de secours, un local technique, une coulisse quelconque. Rien – qu'une paroi tapissée de mauve et ornée d'un holobole de Colder. Ils font demi-tour vers la rotonde où aboutit l'escalier – et là Salif avise une porte dérobée, tapissée de la même moquette que les murs et dissimulée derrière un distributeur. Il attrape sa sacoche à outils laissée au pied d'une banquette. Une clé en tombe – tinte bruyamment contre le socle d'une table basse.

— Là-haut ! crie une voix. Ils sont là !

Bruit de course dans les escaliers.

Salif fouille dans le sac afin d'y trouver un instrument à introduire dans la serrure de la porte. Dan tourne et vire tel un tigre blessé, en proie à une panique croissante, cherche à soulever les meubles pour s'en servir comme projectiles ou boucliers mais ils sont fixés au sol. Les agents du SRF convergent sur eux, les voici dans l'escalier, ils se ruent paralyseurs brandis vers Dan et Salif piégés sur la rotonde – soudain *quelque chose* éclate dans la tête de Dan, un éblouissement comme une giclée de sang ou un soleil rouge – il a juste le temps d'attraper le bras de Salif, alors que toute la scène tremble et s'efface devant lui, bloquée sur une ultime seconde – et que se surimpose progressivement une autre image, immense et immuable, qu'il reconnaît aussitôt – le désert de pierres.

Empourpré par un énorme soleil rouge qui sombre à l'horizon, peuplé de longues ombres pâles – mais c'est le *sien*, indubitablement.

Salif, à ses côtés, ressemble à un fantôme, une allégorie, l'archétype incarné de sa propre peur : immobile et gris, bras ballants, bouche béante, fixant, halluciné, les draperies carminés du crépuscule.

Dan évite de lui prêter attention – car Salif ne *doit pas* se ressaisir, dire le moindre mot, faire le moindre mouvement, au risque de tout briser, de les perdre à jamais. Il évalue leur position – au sommet d'une colline rocailleuse –, étudie avec soin les environs, repère les courbures de la pente, les accidents de terrain, les obstacles à contourner... Il compose ainsi un itinéraire, qu'il tente de faire coïncider avec un autre, imprimé dans sa mémoire comme les méandres d'un circuit argenté : le chemin qui mène au vestiaire où sont rechargés leurs scasts.

Salif est sur le point d'émettre un son ; Dan lui plaque une main sur la bouche, lui fait signe de la boucler surtout – car il se rappelle un autre cri de panique, un appel angoissé qui chaque fois l'attirait vers le réel, l'éloignait des mirages, de la Voie antique...

Il s'engage prudemment sur le parcours qu'il a entrevu parmi les rocailles, tirant Salif derrière lui comme un poids mort. Le soleil

couchant creuse les ombres et accentue les reliefs, et Dan éprouve de grandes difficultés à rester sur le chemin, qui n'est qu'une diaphane phosphorescence, une infime différence de couleur, peut-être une qualité de l'ombre ou le souvenir d'une odeur... Dan ne sait d'où il tire cette connaissance – ou plutôt le devine : de cette mystérieuse source d'énergie tapie en lui, inconnue et incontrôlable, qui lui permet parfois d'accomplir des exploits, mais pas chaque fois qu'il le désire.

Le soleil s'enfonce derrière l'horizon, les ombres s'allongent et s'étirent, et de l'orient accourent les hordes informes de la nuit... Déjà les contours s'estompent, le chemin se perd dans la caillasse. Dan s'accroupit, cherche autour de lui, flaire le sol tel un chien en chasse. Il ne doit pas se tromper, car ils ne sont pas dans leurs scaffs, et un écart de quelques mètres peut les faire émerger dans l'espace...

Le regard flou à force de scruter les cailloux, il repère enfin une très légère turbulence dans l'air, à trente ou quarante pas sur sa gauche. Tenant toujours Salif effaré par la main, Dan franchit d'un pas mesuré ces derniers mètres, et fixe dans sa mémoire l'endroit précis de la turbulence qui échappe à son regard à mesure qu'il avance – aussi éthérée qu'un arc-en-ciel.

Nouveau choc – la nuit l'enveloppe – un air froid le cingle, à l'odeur de poussière. Il tend les mains en avant, touche une cloison. Son pied heurte un socle ou un meuble métallique. Pas de doute, ils sont bien revenus dans l'Anneau. Pas exactement où Dan le désirait, mais la marge d'erreur ne doit pas être grande.

— Salif ?

Pas de réponse.

*Il n'est pas resté de l'autre côté !*

— Salif ! Tu es là ?

— J'ai le droit de causer ?

— Mais oui, imbécile ! Tu m'as fait une de ces peurs !

— Peur ? Allons donc. Qui a peur ici ? Où on est, d'abord ?

— Dans l'Anneau. Toujours dans la Zone 3, on dirait – je ne sais pas où exactement.

— Est-ce qu'on est – heu... encore vivant ?

— Il semble, sourit Dan. En tout cas, on ne plane pas dans un néant ténébreux : regarde, il y a une porte.

En effet, un mince rai de lumière s'étend jusqu'à leurs pieds. Salif atteint la porte, la palpe, trouve une poignée, l'actionne. Le battant s'ouvre, déversant un flot de lumière qui leur permet de voir où ils sont : dans une pièce poussiéreuse, encombrée de machines entassées, de consoles périmées, de rebuts électromécaniques. L'issue donne sur une coursive qu'ils reconnaissent, pour l'avoir explorée à la recherche d'oxygène, lors de leur arrivée ici. Cette porte pourrait même être

celle contre laquelle Salif s'est écroulé...

Le Noir va pour sortir – recule précipitamment : des pas approchent. Il dégaine son poignard, se plaque contre l'embrasure. Dan s'enfonce dans l'obscurité. Les pas atteignent la porte entrouverte, s'arrêtent. Une ombre se profile dans l'entrebâillement. Puis une main pousse le battant – une main armée d'un laser.

Le bras de Salif se détend – une manchette fait tomber l'arme, il saisit le poignet, le tord dans le dos de l'agent, qu'il cabre d'un coup de genou dans les reins – et avant que l'autre n'ait réagi, il lui tranche la gorge.

Puis il tire dans la pièce le cadavre, qui laisse des traînées de sang sur le vinyle noir.

— Un de moins ! soupire-t-il. Y a combien d'agents dans une section du SRF ?

— Huit, l'informe Dan, qui a déjà ramassé l'arme, et déleste à présent le corps de ses pass-cartes estampillées du symbole de l'Anneau. Voilà qui peut nous ouvrir des portes, ajoute-t-il.

— OK, on traîne pas, intime Salif.

Il prend le laser des mains inexpertes de Dan et se faufile dans le couloir.

Rapides et silencieux, ils parcourent le labyrinthe de corridors sans rencontrer âme qui vive, parviennent jusqu'au vestiaire où leurs scafs les attendent...

...Ainsi que deux autres agents du SRF, en train d'examiner leur équipement.

Profitant de l'effet de surprise, Salif en abat un – mais le second a le temps de se protéger derrière un des scafs, de riposter et de lancer dans son com un signal d'alarme avant que Salif ne réussisse à l'avoir, son rayon frôlant le scaf ouvert – tir risqué mais réussi.

Tous deux se précipitent sur leurs équipements respectifs, qu'ils décrochent, débranchent et enfilent sans prendre le temps d'opérer tous les contrôles et connexions nécessaires – puis se ruent hors de la pièce, galopent vers un sas repéré auparavant au fond d'une coursive et menant, espèrent-ils, vers un autre secteur non viabilisé de l'Anneau. Ils entendent une double cavalcade dans le couloir où débouche la coursive. Mais cette fois Salif a *deux* lasers – le Ion-X (rechargé) et celui de l'agent. Tandis que Dan cherche fébrilement la bonne pass-carte à introduire pour ouvrir le sas, Salif se poste au débouché de la coursive et arrose le couloir des deux côtés avec ses lasers – produisant quantité de fracas, étincelles, fumées et courts-circuits, et tenant les poursuivants à distance.

Au moment où le sas s'ouvre enfin, Salif perçoit sur sa droite un choc sourd et vibrant qu'il reconnaît : le largage d'un micromissile

traqueur.

— *Urgence !* hurle-t-il à Dan – qu’il bouscule dans sa précipitation à entrer dans le sas. Le micromissile, ovoïde gris flanqué d’ailettes, déboule en rugissant dans la courative – explose contre la lourde porte du sas qui vient de se refermer sur Dan et Salif et qui ne bronche pas, capable de supporter bien pire.

## LE CORPS SAIT

Le sas s'ouvre sur de gigantesques laboratoires, dont l'accès est protégé par un dôme géodésique fermé par une barrière informatique sophistiquée. Au-delà s'étalent, de haut en bas et à perte de vue, des agglomérats de machines, cuves, centrifugeuses, accélérateurs, fours, détecteurs, catalyseurs, bancs d'essais, panels d'analyses, consoles de traitements, racks d'appareils, mobiles porte-instruments, robots de maintenance, et des passerelles et des niveaux, des tuyaux colorés, des kilomètres de câbles, des plates-formes d'inspection, des fosses à piles nucléaires, des bureaux chargés de terminaux, bref, un paradis pour scientifiques – inoccupé. Abandonné. À part les rares lueurs de quelques machines vitales pour la station, le reste est plongé dans cette pénombre brune distillée par les veilleuses jaunâtres.

— Pourquoi y a personne là-dedans ? s'étonne Salif, dont le regard se perd au milieu de cette jungle technologique.

— J'en sais rien, grogne Dan. Hé, rappelle-toi, on est poursuivis.

— J'oublie pas !

Salif se penche sur les portes d'altuglass qui coupent le dôme en deux, l'autre partie formant un ascenseur qui descend jusqu'à une rotonde d'orientation. Toute sophistiquée qu'elle soit, la barrière informatique est très facile à déplomber : Salif en a rencontré de semblables à l'entrée des usines qu'il pillait jadis en Brousse avec sa bande.

Seulement il n'a plus sa sacoche à outils : il ne l'a pas emportée dans le mirage.

Il possède néanmoins deux lasers, avec lesquels il tente de forcer le passage – en vain : la barrière demeure inerte, les portes obstinément closes. Énervé par une telle résistance, il balance un coup de sa lourde botte dans un des panneaux d'altuglass – qui, à sa grande surprise, s'abat lentement sur le sol. Il en décèle la raison : les gonds de la porte n'ont pas supporté leur longue exposition au froid cosmique, et se sont brisés comme du verre.

La partie ascenseur du dôme est évidemment hors service, mais Salif a tôt fait de démonter un des triangles de verre grâce à un tournevis électrique tiré de sa poche. Ils se glissent par l'ouverture et,

s'aidant de leurs sustenteurs, se laissent descendre en douceur vers un niveau intermédiaire, atterrissent sur une surface dégagée au milieu de consoles de pilotage noires et mortes. Ils n'ont pas vu le seul point actif de ce secteur – le sas qu'ils viennent de quitter et qui effectue un second processus de sortie...

Ils se dirigent aussi vite que possible – curieux malgré tout –, vers l'autre extrémité du complexe de laboratoires, avançant au hasard dans un tel labyrinthe, se trompant souvent de chemin, arrêtés par des fosses obscures, des colonnes de tuyaux, des machines mystérieuses, des bureaux sans issue... Tandis qu'il déambule parmi cette foison d'équipements, Dan en vient à se poser la même question que Salif : pourquoi n'y a-t-il jamais personne ? À qui est destiné tout ce matériel ? Un examen un peu détaillé des appareils et instruments révèle des signes d'usure : tout cela a donc été utilisé, mais quand ? Par qui ? Pourquoi avoir tout abandonné ?

Il n'a pas le loisir d'y réfléchir : en même temps que Salif, il distingue sur le cylindre chromé d'une citerne qui les surplombe un reflet lumineux – en déplacement. Puis un autre... Ils échangent un regard – ils ont compris : le SRF...

Ils quittent le passe-pied en caillebotis et vont se cacher parmi les postes annexes et tuyauteries qui s'enchevêtrent sous un gros détecteur de particules – peint en jaune, ce qui arrange Dan dont le scaf est un peu trop voyant. Salif lui rend sans un mot le second laser.

Peu après apparaissent les deux agents du SRF, survolant de haut le laboratoire grâce à un contrôle habile de leurs sustenteurs. L'un d'eux tient une longue sonde multiplex, qu'il promène lentement sous lui. Salif décide de viser celui-là, bien que l'autre ait dégainé son arme.

Les deux agents repèrent les fugitifs au moment où Salif cale le premier dans son viseur automatique – le jet d'impulsions atteint l'homme à la sonde – qui tombe en vrille au milieu des appareils, une traînée de vapeur de sang et d'oxygène gelé fusant de son casque percé. L'autre change de cap aussitôt, se dissimule parmi un groupe de cuves rouges derrière le détecteur de particules.

Salif s'enfonce avec souplesse, malgré son scaf, dans l'entrelac de gaines et tuyaux sous le détecteur, afin d'avoir un autre angle d'observation. Bien lui en prend, car il aperçoit le second agent qui se glisse entre deux cuves. Il tire par réflexe, sans viser – il se produit alors une chose étrange : les traits bleutés ricochent entre les cuves blindées, tissent une toile mortelle dans laquelle est pris l'agent du SRF – qui explose littéralement.

— Hey ! Gaï ! explose à son tour Salif – de joie. Je les ai eus ! Tous les deux !

— Il y en a un troisième, annonce Dan, laconique.

Il vient en effet d'entrevoir une ombre occulter une des veilleuses à un étage supérieur, qui lui est masqué par sa position sous le détecteur. Il montre l'endroit approximatif à Salif qui l'a rejoint – et qui lui fait signe de rester là. Il s'éclipse aussitôt, sans laisser à Dan le temps de réagir.

Or Dan n'a pas du tout envie de moisir là-dessous et servir de cible au troisième agent, qui n'aura certainement aucun scrupule à l'abattre, vu l'hécatombe parmi ses collègues. Il s'éloigne à son tour de cet abri précaire, prudemment, surveillant les hauteurs, évitant les endroits éclairés. Il se glisse sous des passerelles, rase les murs et longe les arrières des machines. Il se rend compte qu'il fuit son adversaire, et s'en veut de cette couardise. Par ailleurs il ne sait pas se servir d'un laser... Allons, Dan, tu es un héros, et un héros ne fuit pas le combat !

Tirailé entre la honte et la peur, il grimpe au niveau supérieur, afin d'avoir une vue plus générale de la situation. Il arrive sur une galerie qui ceinture un bloc de bureaux et de salles télécom, et constitue un poste d'observation central. Il entreprend d'en faire le tour, à pas mesurés, scrutant les ombres entre et sous les machines, les reflets sur les verres et les chromes... Rien ne bouge – aucune trace de l'ennemi, ni de Salif.

Soudain une porte s'ouvre devant lui – l'agent sort sur la galerie.

Dan est si surpris qu'il lâche son laser. La surprise se transmue en une flèche de panique enflammée – qui engendre une *force* étrange et terrifiante : un bouillonnement d'énergie se concentre dans son plexus et fuse tel un poing colossal – qui frappe l'agent tout aussi surpris et l'envoie valdinguer par-dessus la rambarde de la galerie. Il s'abîme vingt mètres plus bas, au fond d'un réservoir ténébreux.

Dan n'arrive pas à reprendre son souffle. Un vertige rouge l'entraîne en ses spires d'inconscience – il se raccroche à la rambarde, au sol sous ses pieds, à la réalité... Il éprouve une sensation de scission, de dédoublement – comme si cette énergie libérée rôdait alentour, prête à l'assommer lui aussi de son poing invisible.

Peu à peu son cœur, sa peur se calment, ces étranges impressions s'estompent, ses sens ordinaires reprennent le dessus. Il finit par trouver la force de se relever – face à un autre scaf noir. Il bondit en arrière – fausse alerte : il reconnaît le scaf de Salif.

— J'ai l'ai eu, soupire-t-il, en réponse à son air interrogateur.

— Vous vous êtes battus ? (Salif ramasse le laser de Dan qui a rebondi un peu plus loin.)

— Non – oui... Je ne sais pas... Ça s'est passé très vite. Il est tombé dans cet espèce de réservoir, en dessous.

Salif se penche par-dessus la rambarde – ne voit qu'un puits de ténèbres.



- Enfin, on est tranquilles maintenant. T'es en état de continuer ?
- Oui, oui, ça va, mais il en reste encore deux...
- Où ? se raidit Salif.
- L'un des deux a dû rester pour garder leur navette. L'autre peut être encore dans la salle de pause...
- Mais t'en es pas *certain*, c'est ça ?

Dan hausse les épaules : une sorte d'intuition lui suggère qu'ils ne sont plus poursuivis, mais peut-il demander à Salif de se fier à une intuition ? Peut-il s'y fier lui-même ? Son expérience le lui souffle (*le corps sait*), cependant un vieux reste du rationalisme cultivé sa vie durant l'incite encore à se méfier. Aussi suit-il le conseil de Salif de conserver une prudence et une vigilance maximales.

Comme lors de la traversée de la soute, bien des heures auparavant, ils mettent un temps fou à parvenir au bout du complexe de laboratoires, et à trouver un sas en fonctionnement acceptant une des pass-cartes prises au premier agent tué par Salif. Ainsi que Dan l'avait pressenti, rien ni personne ne les a attaqués – bien que la menace fût toujours présente, tapie dans les recoins, rampant parmi les ombres, glissée dans les reflets... L'immobilité de ces machines assoupies devenait en elle-même une menace, et plus d'une fois Dan et Salif ont sursauté devant leurs propres images, cru voir bouger une ombre inerte, pris une veilleuse pour un frontal.

Tandis qu'ils franchissent le sas, quelque peu soulagés, Dan prend conscience du même problème qui l'avait assailli au fond de la soute : l'oxygène. Leurs scafs n'ont toujours qu'une autonomie d'une vingtaine d'heures, et les événements les ont empêché d'emporter des réservoirs supplémentaires comme ils le prévoyaient. Or, durant ces vingt heures, ils doivent accéder à tout prix à la Zone 4, forcer l'ouverture du tube qui mène à l'Axe central, parcourir ce tube, trouver le moyen de pénétrer dans l'Axe – où la présence de jardins lui fait seulement *supposer* l'existence d'un air respirable – et, une fois leur crime accompli (s'ils s'en tirent), retourner vers une Zone viabilisée... Tout cela sans compter les nombreux pièges et embuscades que les psychords peuvent encore leur tendre.

La section suivante de l'Anneau est une centrale électrique, aussi grande que le complexe de laboratoires, mais d'un décor beaucoup plus monotone : une succession, sur plusieurs niveaux, de cubes de métal sombre, ajourés, clos, qui produisent un bourdonnement grave sur 50 hertz dans leurs écouteurs.

Passé la centrale, ils débouchent dans un colossal atelier d'assemblage, dont l'extrémité – d'après ce qu'ils peuvent en distinguer – est ouverte sur les étoiles : le début du chantier de construction. Qui, comme le reste, est abandonné.

## LEUR POUVOIR IMMORTEL

Dans cet atelier – qui peut contenir à l’aise quatre *Barsoom* –, on montait des éléments de charpente, on assemblait des tronçons de coque avec tous leurs circuits internes, on interconnectait des kilomètres carrés de panneaux solaires, on fabriquait des blocs-sas à la chaîne... Mais tout est sombre, désert, figé, corrodé. Les ébauches demeurent avortées, les machines sont mortes dans leur ultime étreinte avec les matériaux, les grues ressemblent à des squelettes de rapaces décharnés d’avoir trop attendu. Quelques câbles ou chaînes non arrimés flottent dans le vide, simulacres de mouvements que le silence rend plus fantomatiques encore. Au milieu de cet univers métalloïde, Dan et Salif, poussés par leurs sustenteurs, ont l’air de deux insectes robots voletant à la recherche d’une fleur de néon.

En fait ils cherchent la sortie, l’espace libre, or cette caverne d’acier paraît interminable... Et sa traversée s’avère périlleuse, car seul le frontal de Dan permet de deviner – parfois juste à temps –, les poutrelles noires de constructions inachevées qui s’avancent dans les ténèbres.

En quête d’un chemin direct dans cette forêt de métal, ils découvrent au centre un rail de guidage libre de tout obstacle, qui leur dégage une voie sûre vers l’extérieur. Mais ils ne voient pas tout de suite la différence... Dan finit par distinguer quelques étoiles entre les mailles serrées de ce filet de poutrelles, de longerons, de panneaux, de grues et d’engins. Tous deux décident cependant de suivre le rail de guidage – qui court sur toute la longueur du chantier – tant que la machine qui l’utilisait ne leur bouchera pas le passage.

Dan a beau scruter les portions de ciel, il ne repère aucun mouvement signalant qu’ils sont poursuivis. Les deux derniers agents du SRF auraient-ils abandonné ?... Mieux : GRIP semble les avoir perdus de vue. Plus de pièges ni d’embuscades, pas un mot dans leurs écouteurs. Se peut-il que la chance leur sourie ? Qu’ils parviennent au but si facilement ? Ils ont assez de carburant pour voler jusqu’en Zone 4, assez d’oxygène pour atteindre l’Axe et en repartir... Tout va donc pour le mieux, hormis un détail – d’importance : Dan n’a pu obtenir de Bug aucune information concrète. Il ne sait toujours pas

comment pénétrer dans l'Axe – dont l'entrée doit être hyperprotégée – et s'il a maintenant une idée sur la manière d'atteindre les psychords, il ignore quoi détruire et comment...

Leur progression aisée le long du rail de guidage s'interrompt – bien trop tôt – devant la machine qu'ils appréhendaient : une monstrueuse emboutisseuse, dont les bras articulés s'étendent jusqu'au périmètre extérieur du chantier. Dan et Salif n'ont d'autre choix que se faufiler au sein de cette carcasse pour rejoindre l'espace libre – au risque de se rendre plus repérables.

Ils perdent ainsi un temps et un air précieux à grimper, se hisser, contourner, retourner, chercher des passages – jusqu'à ce qu'ils n'aient enfin que les étoiles au-dessus de leurs têtes...

Le spectacle est saisissant : un immense arc de métal déployé dans le vide, découpé en noir et blanc par le Soleil, envahi d'insectes mécaniques aux longues pattes et antennes, environné d'autres insectes volants – robots, engins de transport, modules de contrôles... qui gravitent autour du chantier et l'accompagnent dans sa ronde intemporelle, danse macabre de machines abandonnées... Combien de fraiseuses, de porte-tubes, de soudeurs lasers ont-ils échappé à la faible attraction de l'Anneau et, livrés aux courants de l'espace, orbitent-ils à présent autour de la Terre, de la Lune, voire du Soleil ?

L'un d'eux s'approche de Dan et Salif, décrivant aveuglément sa spirale autour du chantier. Ils s'écartent de sa trajectoire, en profitent pour l'observer : c'est un petit robot porte-outils polyvalent, une espèce de puce géante aux pattes destinées à recevoir les instruments les plus divers. Tandis qu'il passe devant les deux hommes, l'un de ses vidyeux pivote pour les fixer – et une diode verte s'allume sur son flanc.

Dan et Salif s'apprêtent à fuir, au cas où l'engin voudrait les attaquer – il n'en est rien : la puce poursuit son orbite, imperturbable. Dan propose d'aller voir ce que signifie cette lueur verte. Salif est réticent, suit néanmoins son ami.

La diode éclaire simplement un bouton sur lequel est inscrit le mot « open ». Dan se décide à presser le bouton, sur l'insistance de Salif piqué de curiosité. Une trappe coulisse sur le flanc de l'engin, révèle un tableau de commandes manuelles – ainsi qu'un com et une interface drain, munie de ses deux câbles de connexion.

L'interface clignote : un appel.

Dan saisit les drains.

— Gaï, tu vas te faire avoir, prévient Salif.

— C'est peut-être Bug...

— Ben voyons. Il est installé là-dedans, et il nous attendait pour servir le champagne.

Dan hausse les épaules.

— On verra bien, soupire-t-il. Si t'as l'impression que ça tourne mal, tu me débranches... Mais pas trop vite, hein ! Prends le temps d'être certain.

— Sûr que je prendrai le temps, grommelle Salif. Vu que j'ai plus de frontal : je peux pas distinguer ta tronche de blanc-bec sauf quand elle passe dans le soleil.

Dan enfonce les drains dans les prises de son casque. Il est prêt – il attendait cette confrontation. Tout lui semblait trop calme, trop facile.

**Dan, c'est Bug. Tu m'entends ?**

*Oui. Le vrai Bug ?*

**Le vrai – du moins... ce qu'il en reste.**

*Ils t'ont... touché ?*

**Touché ? Non non... (Rire.) Je suis intouchable.**

*Où es-tu, Bug ? Je veux dire – physiquement ? Où est ton corps ?*

**Tu tiens à le savoir ?**

Dan confirme d'un signe de tête – mais la pensée passe par les drains. Bug reprend :

**Je suis mort.**

*Quoi ?! Tu plaisantes ?*

**Pas du tout. Mon corps est dans le cimetière sud de la ville, enterré par le SRF. Si tu retournes un jour là-bas, tu pourras aller te recueillir sur ma tombe. Prie saint von Neumann pour moi ! (Nouveau rire.)**

*Mais que... comment... je veux dire...*

**C'est très simple : le SRF m'a arrêté le jour où j'ai laissé le second message sous le rideau de fer chez Candyman, tu te souviens ?(6)... Ils m'ont connecté à JASMIN sous hypnose, bien que ce soit rigoureusement interdit. Je connaissais JASMIN, pour l'avoir visité déjà – et là j'en ai profité pour explorer... J'ai tellement exploré que j'ai oublié de revenir.**

*Oublié ? Mais comment ?*

**L'hypnose a trop bien agi sur moi : j'étais prédisposé, avec tout ce temps passé sous drain. Mon esprit s'est totalement détaché de mon corps, s'est évadé dans les Réseaux. De plus JASMIN me poursuivait au long des fréquences pour me pomper ce que je savais. J'ai couru, couru, couru plus vite que ses progs de recherche... Et quand j'ai voulu revenir... j'étais mort. Des toubibs inquiets autour de moi, des appareils de réanimation, tout le kit. Rien à faire. Le SRF était bien emmerdé : leur suspect était mort au cours d'une investigation psychique illégale... Ils m'ont enterré en douce, et ont inscrit « porté disparu » dans leurs**

fichiers. Mais les Réseaux n'ont pas fini d'en chier... Ils me préféreraient avant, avec mes virus. Au moins ils pouvaient les détruire... Maintenant ils ont vraiment du mal à me localiser.

*Je ne comprends pas comment tu peux survivre ainsi, indépendant de ton corps. À moins que Castor...*

**Exactement. Castor m'a tout appris. Ça te surprend, hein ?**

*Plutôt ! J'ignorais que... enfin, peu importe.*

Dan ne peut s'empêcher de trouver, cela très bizarre : il n'imaginait pas du tout Bug avec Castor, suivant la dure initiation que lui-même a suivie, allant même plus loin – car il est parvenu, à l'instar de Cindy ou d'Esmeralda, à conserver sa conscience entière après sa mort. Entière – mais prisonnière des Réseaux... Est-ce possible ?

*Pourquoi ne détruis-tu pas les psychords toi-même ? Qu'est-ce que je viens faire là-dedans, moi qui ne connais rien à la psychotronique ?*

**Castor te l'a dit ! Je ne sais pas rêver, et ce n'est plus maintenant que je peux l'apprendre... Or le seul moyen de détruire les Réseaux en profondeur est de désorganiser complètement l'unité centrale de chaque psychord, son « cerveau primal », en y balançant des bombes illogiques – c'est-à-dire des rêves, des mirages et des illusions, des émotions violentes et irraisonnées, seules ondes mentales contre lesquelles ils n'ont aucune défense.**

*Mais ils en sont friands ! Ils en redemandent !*

**Bien sûr ! Comme un junkie est friand de sa poudre, jusqu'au jour où il en prend trop, où elle est trop forte – et ça le tue. Les psychords, c'est pareil : ils veulent toujours plus de rêves et d'émotions, mais si tu leurs balances d'un coup le paquet, ils en crèvent. Ou ils deviennent fous, ce qui revient au même.**

*Tu essaies de me faire croire que les psychords sont drogués aux émotions et aux rêves ?!*

**As-tu seulement une idée de ce que sont les psychords ? T'es-tu déjà posé la question ? C'est quoi, l'unité centrale d'un psychord ?**

*J'en sais rien, avoue Dan.*

**Ce sont des cerveaux humains ! Douze cerveaux humains reliés à un corps artificiel qui s'appelle l'Axe, bourré de transputeurs bioconducteurs, d'ordinateurs moléculaires à basse température, de convertisseurs alpha/ hertz, je t'en passe et des meilleures, le tout orné de jardins d'apesanteur pour faire plus agréable. Douze cerveaux humains qui règnent sur le monde et le modèlent à l'image de ce qu'ils sont devenus : des éléments de machines. Ils ont sacrifié leur vie à leur pouvoir immortel, et ils la regrettent. Ils regrettent le temps où ils étaient des hommes, où ils**

pouvaient jouir, souffrir, aimer, haïr, rêver tout leur soûl en sachant que la mort les attendait au bout pour tout effacer. Maintenant, tant que les machines tournent ils sont immortels – et moins émotifs qu’une puce de silicium. Alors – à quoi ça sert ?

*Je commence à comprendre... Mais d'où viennent ces cerveaux ? Qui étaient-ils ?*

Je n’en sais rien. Tu leur demanderas... si tu as le temps, et s’ils veulent bien te le dire. Je doute même qu’ils s’en souviennent... Mais les rêves, les émotions humaines, ça oui, ils s’en souviennent !

*Justement, argumente Dan saisi du même doute qui l’a déjà assailli, s’ils avaient des émotions, des sentiments, ne rendraient-ils pas plus humaine cette société qu’ils ont bâtie ?*

Sûrement pas ! Ils ont entre les « mains » – si on peut dire – tous les éléments pour instaurer une tyrannie. Rajoute de la haine, du plaisir et de la mégalomanie – et voilà une implacable tyrannie psychotronique ! Faut détruire tout ça, Dan. Les hommes sont allés trop loin, ils ont perdu toute responsabilité, toute sensibilité... Ils deviennent à leur tour des machines.

*Bon, se résigne Dan. De toute façon je ne peux plus reculer... Comment entre-t-on dans l’Axe ?*

C’est difficile. Le sas d’entrée est muni d’un système d’ouverture à double code aléatoire. À défaut de la carte pucée permettant de stopper le processus, tu ne peux ouvrir qu’à l’aide d’un décodeur-syntoniseur à phase rétroactive. Et avec beaucoup de patience.

*Et où vais-je trouver ton décodeur machin-chose ?*

En principe dans la Zone 4. C’est là qu’est installé le poste de commandes central du chantier, et ils utilisaient ce genre d’appareil.

*À propos, sais-tu pourquoi cette station est déserte ?*

Je le devine : les hommes qui ont créé l’Anneau avaient un grand projet, un but émotif : coloniser les autres planètes, puis conquérir les étoiles. Ils ont installé les psychords au milieu de leur grand projet, croyant ainsi être aidés. Mais les psychords avaient d’autres vues : coloniser l’humanité, pour conquérir la Terre... Aujourd’hui, cette humanité assistée s’en fout éperdument des étoiles. Les progs minimaux de maintenance ne se poursuivent que par routine... Voilà mon avis. Il s’est peut-être passé autre chose, que j’ignore. (Un bref silence.) Dan... Il faut que je te quitte. Ils vont finir par me repérer en train d’émettre vers ce vieux robot oublié.

*Est-ce qu’on va se rev-heu... se rencontrer de nouveau ?*

Peut-être... Quand tu parviendras dans les Réseaux. J'essaierai d'être avec toi jusqu'à la fin... le plus près possible. Une dernière chose : dans l'Axe, branche-toi sur une entrée psi. C'est l'accès direct psychord, ça te fait sauter pas mal de protections.

OK. Mais toi, réalise Dan brusquement – quand les Réseaux seront détruits, que vas-tu devenir ?

Je mourrai – définitivement. Tu crois que j'ai envie de passer l'éternité comme parasite de Réseau ?

\*

\* \*

Tandis que Dan discute sous drain avec Bug, indifférent au monde extérieur et relié à la puce polyvalente qui poursuit sa révolution autour du chantier, Salif le surveille de près, puis voyant que tout semble aller bien, se lasse assez vite de cette orbite monotone. Il décide de se caler parmi les échafaudages d'une superstructure afin de profiter à l'aise du majestueux spectacle de l'Anneau dans sa lente ronde. De plus il peut jeter un œil sur Dan chaque fois que le robot passe près de lui...

C'est ainsi, confortablement installé sur les poutrelles métalliques, qu'il voit arriver le *Barsoom*.

D'abord un très lointain filament de lumière mouvante au milieu du firmament – Salif croit qu'il s'agit d'une comète. Puis, à mesure que ce trait de feu bleuté grandit, grossit, s'approche, il se met à avoir des doutes – qui sont balayés quand cette flèche enflammée s'éteint soudain, et qu'il distingue la longue structure argentée qu'elle poussait.

Le *Barsoom*, pense Salif aussitôt – et non « un vaisseau » – car il pourrait en venir d'autres, Mars n'étant pas la seule planète colonisée. Mais c'est bien le *Barsoom*, il reconnaît sa silhouette caractéristique, fruit bâtard et improbable de l'union d'une cathédrale et d'un croiseur lourd...

Salif observe avec un intérêt teinté d'admiration sa manœuvre d'approche impeccable, parfaite coordination entre ses ords de bord et la tour de contrôle automatique de la Zone de Transit – dans les berceaux de laquelle le vaisseau se pose en douceur, après avoir accompli d'infimes corrections de trajectoire.

Absorbé par la contemplation du bâtiment, Salif n'a pas vu d'autres traits lumineux foncer vers la Zone 1 – des navettes venant de la Terre. Il les remarque alors qu'elles atteignent la station en même temps que le *Barsoom*, abeilles bourdonnantes autour de leur reine majestueuse. Une à une, elles se posent sur le pad d'atterrissage, masqué à Salif par l'Anneau dont il ne voit là-bas que la face interne. Des hublots s'allument, une activité s'instaure, qui l'excite – il aurait

aimé y être, serrer la pince à quelques humains, voire embarquer avec eux dans un de ces appareils qui vont retourner sur Terre, dès que sera terminé le transfert d'hommes ou de matériel... Qu'est-ce qu'il fout là, finalement ? Pourquoi détruire une si belle organisation ? Pourquoi tuer la poule aux œufs d'or, dont il profite quand même, malgré toutes ses difficultés de pirate ?...

Salif est tenté un instant de plaquer Dan ici et de foncer vers la Zone n° 1, afin de s'introduire dans une de ces navettes... Il lève même un bras quand il voit soudain passer – beaucoup plus près –, celle des agents du SRF, qui a décollé de la Zone 3 pour rejoindre la Zone 1 – l'humanité...

Il interrompt son geste dérisoire, un peu honteux de cette idée de trahison irréfléchie : car c'est la mort qui l'attend auprès des hommes. Les agents du SRF le tailleraient en pièces, sans autre forme de procès. N'empêche... Une poignante nostalgie le saisit, un regret pour la Terre si proche et si lointaine, rendue accessible par ces navettes qui en sont venues, qui vont y retourner – et lui restera... Comment quittera-t-il cette couronne mortelle ? Quand reverra-t-il sa Brousse cramée, encore vivante ?

Dan a-t-il une idée sur la question ?

Salif revient à son ami qu'il a un peu négligé – cherche la puce géante sur son orbite.

Elle n'y est plus.

Il la repère aussitôt, à l'éclat de ses tuyères : elle vole loin au-dessus du chantier, vers la Zone n° 4, emportant Dan prisonnier de ses pattes repliées.



## *MURMURES AFFAMÉS*

Salif se lance à la poursuite de la puce, mais ne parvient pas à la rattraper : elle vole aussi vite que lui. Il décroche son laser pour tenter de l'arrêter – se ravise, car une idée lui vient : cette machine emmène peut-être Dan jusqu'aux psychords... S'il la suit discrètement, elle lui ouvrira toutes les portes !

Il range son arme et se maintient dans le sillage de l'appareil, qui survole le chantier sur toute sa longueur, guidé par écho radar. Durant le trajet, il surveille attentivement ses arrières, dans la crainte d'une attaque concertée de ces robots qui l'entourent et paraissent morts – mais Salif a appris à se méfier des apparences. Or rien ne se produit, ce qui l'étonne et le réjouit. La puce elle-même semble ne pas le voir... Les psychords l'auraient-ils oublié ? Ou plus vraisemblablement, seraient-ils incapables de le détecter ?

Ce qu'il ignore, c'est que Bug est parvenu, pendant son drain-contact avec Dan, à effacer dans les mémoires de l'engin la présence de Salif, en tant qu'élément perturbateur de son programme d'enlèvement. Si ses vidyeux voient bien Salif qui la suit, l'image n'est pas enregistrée, et son programme n'en tient pas compte. La récurrence de cette fausse donnée remonte le long de la chaîne logicielle, et fait admettre, à un autre niveau, que Salif aurait été abattu par les agents du SRF – hypothèse en attente d'une confirmation que seul un rapport desdits agents permettra d'établir. Or ce rapport n'arrive pas – car les deux derniers hommes réfugiés en Zone 1, jeunes et frais émoulus de leur promotion, hésitent à avouer l'échec de leur première mission – hésitent au point d'envisager de désertir... Faiblesse de l'élément humain, que les psychords n'ont jamais su évaluer.

Extérieurement, la Zone 4 a déjà l'allure générale d'une Zone de Transit : grande baie, tour de contrôle, berceaux et pad d'atterrissage. Il ne lui manque que la finition : antennes, sas, tubes de transfert... Par contre, l'intérieur est un chantier inextricable, auprès duquel celui que Salif a parcouru paraît un jeu de construction enfantin. Il n'arrive pas à distinguer, parmi cet enchevêtrement de grues, machines, charpentes, sols et cloisons provisoires, les formes futures de la salle

de pause ou du hangar de maintenance. Aucun point de repère dans ce capharnaüm technologique qui se perd dans une obscurité croissante à mesure que Salif s'y enfonce, suivant les traits de feu des tuyères de la puce. Il peste contre la destruction de son frontal, qui lui aurait permis d'éviter nombre d'obstacles auxquels il se heurte et qui le retardent – seules sa grande souplesse et une certaine chance lui ont évité jusqu'à des chocs dangereux pour son scaf, donc pour sa vie.

La machine a également beaucoup ralenti : plus lourde que Salif, elle oppose une plus grande inertie, et le fait qu'elle soit télécommandée n'augmente pas ses réflexes, bien au contraire. Elle s'insinue avec lenteur au milieu du chantier ténébreux, mais n'hésite pas une seconde sur la direction à prendre, ce qui conforte Salif dans son opinion qu'elle emporte Dan jusqu'au pied de ses maîtres – les psychords. « Auquel cas ils finiront par me repérer, réfléchit-il. Car leur tube d'accès à l'Axe n'est sûrement pas ouvert au public... À un moment donné, je vais donc me faire coincer. À moins que... »

Saisi d'une inspiration – et profitant d'un espace dégagé entre deux infrastructures – il met la gomme pour rattraper la puce, conscient du risque qu'il prend si elle se décide soudain à le voir et l'attaquer. (Il ne doute pas qu'un tel engin soit au moins équipé d'un laser industriel.) Il la rejoint in extremis, alors qu'elle s'engage dans une bouche de tôle ouverte au milieu d'un gigantesque échafaudage. Sans hésiter, il empoigne les pattes repliées – entre lesquelles Dan est toujours bloqué – se hisse sous le ventre de l'appareil, qui ne réagit pas à sa présence et fonce dans le boyau noir. Salif se cale contre le corps de Dan, cramponné des pieds et des mains aux bras articulés de l'engin porte-outils. Casque contre casque, comme deux amants cosmiques enlacés – sauf que Dan est inerte et mou, et semble mort. Son frontal aveugle Salif, qui ne peut distinguer son visage. Il est tenté de le débrancher, mais craint de déclencher des événements imprévisibles, et de gâcher cette fragile chance de le suivre au cœur des Réseaux.

La puce marque un arrêt au bout du tunnel de tôle, devant un sas encastré dans la coque en construction. Salif se serre contre Dan et se fait tout petit, redoutant la présence de caméras suspicieuses, voire d'armes expéditives...

Bref échange de signaux entre la puce et le sas, qui ouvre grand ses deux portes. L'appareil le traverse lentement – Salif se crispe et retient son souffle – ça passe... Il soupire, se détend – et manque lâcher prise – de surprise.

Car la machine débouche dans le vide.

Un instant de panique : où vont-ils ? Est-ce un piège ? S'est-il trompé ? Puis il aperçoit des lueurs brillantes dans ce vide étoilé, des reflets de lumières qui courent autour de lui... Alors il comprend : le tube qui mène à l'Axe est transparent – de l'intérieur. Un revêtement

réfléchissant le rend opaque à tout regard extérieur...

La traversée dans ce faux vide est interminable, et Salif commence à éprouver des crampes – qui bientôt s’amenuisent, tandis qu’une sensation bizarre envahit son corps. Bizarre, mais pas inconnue : le flottement de ses organes internes, les changements de sa pression sanguine – l’apesanteur.

La puce stoppe enfin devant un second sas, beaucoup plus sophistiqué que le premier, d’après les coups d’œil furtifs que Salif peut y jeter. Second échange de signaux – et comme le premier, celui-ci s’ouvre sans difficulté. L’engin y pénètre lentement. Salif n’ose croire à sa chance : comment ? C’est aussi simple ? Les psychords sont-ils devenus aveugles, ou débiles ? Ou... trop occupés par Dan ? Pourvu qu’il s’en sorte, s’inquiète-t-il, alors que coulisse le second panneau du sas – et que jaillit dans l’habitable une lumière fraîche et nette. Salif écarquille les yeux – stupéfait, incrédule.

\*  
\* \*

Abasourdi par l’ultime révélation de Bug – sa seconde « mort » avec l’extinction des Réseaux –, Dan n’a pas le réflexe de se déconnecter immédiatement après le *top* de fin de contact. Il se rend compte de son erreur lorsqu’il perçoit les spires pernicieuses qui s’insinuent dans son esprit – alors qu’il est déjà trop tard : son corps ne répond plus, ses mains ne savent plus où est sa tête.

Les spires sonores croissent en intensité – murmures insidieux, cris électroniques, ultrasons tourbillonnants qui vrillent son cerveau et dissocient ses pensées – et ces appels immenses, avides, hypnotiques, irrésistibles

— *Viens, viens, donne, ouvre-toi, oh ! viens...* Mais cette fois Dan est prêt.

Il attendait/redoutait cet instant, cette confrontation. Pendant sa conversation avec Bug, il la sentait venir, il s’y préparait – luttait farouchement, implacablement, contre sa peur, son angoisse, tout sentiment parasite.

Maintenant il n’a plus peur.

Détaché de tout, il se laisse engloutir par ce maelström ultrasonique, entraîner vers le centre matriciel, vers le dard empoisonné de l’araignée psychotronique, plus près de ces appels avides, encore plus près du centre de la toile – ses pensées se désagrègent et un *rêve* le saisit, un mirage qu’il a traversé jadis, où il a fait une rencontre – la rencontre de lui-même. Il se *voit* marcher d’un pas hésitant sur un sentier brumeux bordant une rivière, sous l’éclat de la lune découpé par les frondaisons. Ombres et lumières, noir et blanc, vide et plein – seul élément tangible : deux yeux dorés qui

s'écrouillent en le reconnaissant... La tête vide de toute pensée, il se laisse approcher... toucher. Une décharge électrique le galvanise. Une fraction de seconde, tout s'éclaire – ses actes passés, présents, à venir ; les forces à l'œuvre, les entités sous-jacentes ; les multiples niveaux de réalité, miroirs infinis des représentations, myriades de reflets masquant les racines – la *matrice*. Il *sait*... mais ne pense pas. N'évalue pas, ne calcule pas. Ne craint pas.

Alors la brume nocturne se transforme en neige électronique et commence à effacer le paysage. Un vent grésillant apporte des murmures affamés. Il n'en a cure – car il se voit déjà, ailleurs, plus près... À l'orée d'un bois de pins, dans la clarté rose de l'aurore, en bordure d'un chaos d'herbe et de roches qui tombent dans la mer, loin en contrebas. Sur la droite, une longue plage de sable s'étire jusqu'à un cap. Le soleil y pointe, rosi par une brume légère, et tire à la mer des frissons nacrés. Non loin de la côte, une île fleurie recèle un petit lac au bord duquel s'érige une maison. Et au bout d'une plage de sable immaculée s'étend une jetée en bois...

*... D'où ne s'éloigne pas la moindre barge noire(7).*

Une émotion aussi violente qu'inattendue s'empare de Dan – un nom fulgure dans son esprit et transperce son cœur : *Faërie*...

Aussitôt le paysage se fige, ainsi que son corps – des stries parasites rouges et bleues déchiquettent les pastels de l'aurore, balaient furieusement le paysage, poussées par un vent de voix voraces, recouvrent Dan d'une glace piquante et acide. Sa flèche d'amour se brise sur le bouclier d'une froide colère, il se tend pour résister – mais les murmures apprécient :

*C'est bien... Amour, colère, oui... Encore...*

Plus vite, plus vite, lui crie son corps – qui émet malgré lui une onde de peur – bue goulument par ces cristaux de neige acide, par les soupirs d'extase des psychords. Avec effort, il se détache, neurone après neurone, calme l'afflux d'adrénaline, se laisse flotter, vide et rigide – vers la falaise et la mer en contrebas... La neige électronique le cingle, efface son corps – léger, il glisse – et tombe.

Il se relève avec peine, empêtré parmi les végétaux déliquescents, et progresse lentement vers l'usine, dont la forme trapue se profile dans la pluie nocturne. Dégoulinant, il s'extirpe des fougères géantes et des ronces agressives, franchit un portail métallique mangé de rouille, traverse une immense cour au sol insidieux, dont les flaques sont des yeux et des bouches avides. (*Attention – attention.*) L'usine souffle et fume comme un dragon assoupi. Une fenêtre est allumée au-dessus de l'entrée : *elle* l'attend...

*Non. Non. N'y pense pas. Elle n'est pas là. Défends-toi de la voir.*

Il franchit pourtant la porte de verre de l'usine – et c'est là qu'ils

l'attaquent.

Tous les douze, ils le cernent, lui bloquent le passage. Caricatures d'êtres humains, de figures qu'il a connues – Faërie, Salif, Cindy, Candyman... Ils ne lui évoquent rien, car ils ont des yeux électroniques, et leurs bouches cybernétiques exhale une neige glacée, des soupirs affamés. Ils tendent vers lui des mains grises et métalliques, aux doigts en forme de drains – s'ils le touchent il est foutu, englué à jamais, prisonnier de la toile...

*Non, non* – dans le rêve les monstres étaient inconsistants, leurs armes ne pouvaient l'atteindre, lui-même les éclatait du doigt comme une bulle de savon(8) – *comme une bulle de savon...*

Il éclate ainsi, avant qu'ils ne l'atteignent, se disperse en une myriade de mirages – tous ceux qu'il a franchis, frôlés, côtoyés, visités en rêve ou en compagnie de Castor, tous ceux où il a livré un combat, rencontré son double, affronté sa peur, poursuivi un amour fantôme... Mais il passe trop vite pour qu'émotions et sentiments l'agrippent, pour que les psychords le repèrent, que la neige électronique ait le temps de le givrer. Il passe en trop d'endroits pour que sa conscience morcellée y soit perceptible. Il se dilue, toujours plus vite, plus flou, dans les images, les représentations, de plus en plus rapides elles aussi, diaphanes, inconsistantes... jusqu'à ce qu'apparaisse en filigrane sur tous les mirages la réalité ultime, moléculaire, atomique :

Dan dans les Réseaux. Libre.

Un filet de lumières, étendu sur l'infini ; des plaques chatoyantes aux intersections, où dansent et palpitent de petits soleils. Des galaxies lointaines, et ça et là des zones lourdes, opaques et menaçantes – froides, si froides.

La réalité n'est pas ce qu'il voit – car il n'a pas d'yeux pour voir, pas de corps pour sentir. Ce n'est encore qu'une image, une interprétation, le rêve des Réseaux. Suffisamment efficace – interactif – pour agir.

Il se déplace en glissant telle une comète le long de ces filaments. Traverse, immatériel, ces plaques irisées, où les feux follets bondissants ne lui prêtent aucune attention. L'un d'eux, pourtant, émet des ondes serrées sur son passage – puis se lance à sa poursuite le long d'un filament. Dan fait volte-face – pur instinct d'animal attaqué –, projette sur son assaillant une flèche noire et pointue de haine et d'agression – le petit soleil éclate sous le choc, se réduit en pixels qui se dispersent et s'estompent dans les ténèbres.

Dan retient une explosion de joie – car il vient de découvrir l'arme qui détruira les psychords :

La haine.

Trop de joie a dû transpirer : une foule de ces lueurs dansantes accourent autour de lui, l'encerclent en un instant. Il émet sa haine tel

un radiophare, en ondes concentriques – cause des ravages parmi les feux follets les plus proches. Dan jubile dans sa haine et sa destruction : sentiment nouveau pour lui, qu’il maîtrise assez mal – est-ce pour cela qu’il est si vite repéré ?

Car *quelque chose* approche, il ne sait quoi, il ne sait d’où – comme un son bourdonnant, une intensité différente de la lumière, une impression de pesanteur... Cela vient de partout à la fois, il ne peut *voir* ce que c’est mais il le sait – des murmures affamés, des bouches voraces... Il projette sa haine et son agressivité – sans effet, car la chose invisible absorbe tout... Alors la peur s’insinue en lui, traîtresse et insidieuse – elle *attire* cette faim bourdonnante, elle nourrit ce vide avide !

Sa peur se change en terreur glacée, inexorable – une brutale rupture se produit – une lumière insoutenable l’aveugle – il roule en hurlant dans ce vide flamboyant. Des bras le serrent, des mains l’empoignent... Des mains noires, des bras de chair.

## *LES SEIGNEURS DE L'ANNEAU*

— Regarde, Dan, regarde..., murmure Salif à son oreille. C'est pas un mirage, c'est la réalité vraie, Dan... Regarde...

Peu à peu le grondement de la voix s'abaisse à un niveau compréhensible. Des couleurs – essentiellement du vert –, atténuent cette lumière violente. La terreur reflue en lui comme une marée, laissant sur la grève de son esprit des algues racornies : ses pensées. Les couleurs s'organisent en taches, en formes floues, et des sensations apparaissent : la caresse d'un air tiède sur son visage, parfumé de fleurs et d'humus végétal ; le bras de Salif sur sa nuque, l'haleine chaude dans son oreille, accompagnant ses murmures :

— Regarde autour de toi, Dan... Pas de doute, t'es bien là... On est arrivés...

Sa vision se précise, ses sens s'affinent : il baigne dans cet air tiède, maintenu par les bras de Salif. Des cliquetis, des bruits feutrés lui parviennent, que sous-tend un bourdonnement grave. Il reconnaît ces nuances de vert qui l'entourent, bien que la perspective lui paraisse aberrante. Sous cet afflux de sensations, le dernier voile se déchire et ses pensées déferlent en lui, chaotiques et bouillonnantes.

Il tente de se redresser – mais n'a rien sur quoi s'appuyer, hormis Salif – qui calme d'une ferme étreinte ses gestes désordonnés.

— Là... là... On s'affole pas, et on croit ce qu'on voit, dit-il sur un ton apaisant.

— Mais – c'est quoi ? Où on est ? balbutie Dan, qui jette en tous sens des regards incrédules.

Il plane dans cette douceur parfumée, sous un ciel de jardins. Un foisonnement végétal s'étale partout alentour, épousant l'intérieur d'un globe : des arbres, des massifs de fleurs, des pelouses verdoyantes, des lierres grimpant sur des murets en pierres, des tonnelles de rosiers éclatants... Et aussi des mares à nénuphars enjambées par des ponts de bois, des sentiers de rocaille, des allées de gravier immaculées... Un délire de paysagiste cultivé sur toute la surface interne de l'Axe, la sphère centrale – car c'est là que Dan vient d'émerger, si ce n'est dans un mirage.

Mais l'illusion d'un monde inversé ne peut durer, car il remarque

des trouées technologiques dans cette nature exubérante : le losange gris d'un sas à la croisée de deux allées, le carré noir d'une baie étoilée au centre d'une pelouse, de fins pylônes dressés au-dessus des arbres, supportant des antennes et des rampes de projecteurs, et puis des robots jardiniers qui bourdonnent comme des abeilles affairées, à arroser, tailler, sarcler, entretenir ces jardins grandioses et inutiles, appréciés par... qui ?

Poursuivant son regard circulaire, Dan découvre alors les maîtres des lieux, les seuls bénéficiaires de ces jardins sophistiqués, les seigneurs de l'Anneau, les manipulateurs de marionnettes humaines – les psychords.

Extérieurement, ils offrent un aspect plutôt rébarbatif : une boule de métal satiné, découpée en parallèles et méridiens formant autant de sections emboîtées, évoquant un gros Spoutnik des premiers âges affublé de vidyeux mobiles articulés (trois restent fixés en permanence sur Dan et Salif). Cette boule insectiforme est flanquée de deux longs cylindres de verre aux extrémités de chrome noir, contenant des chapelets de microbulles qui courent au long de fins tubes translucides : deux ordinateurs moléculaires annexes qui tournent lentement, synchrones avec la rotation de la boule centrale.

Un troisième objet gravite aussi autour des psychords : la puce de chantier à laquelle Dan s'était connecté. Elle rejoint mollement Dan et Salif, pattes pendantes, feux éteints, silencieuse... Elle dépasse sans un geste ni un regard, poursuit sa ronde invariable. Dan la suit des yeux, intrigué, esquissant une nage inconsciente dans cet air sans pesanteur.

— C'est elle qui nous a amenés, explique Salif. Elle t'a enlevé pour te porter ici, et moi je l'ai suivie... Puis je me suis accroché à elle. Voilà, c'est tout simple comme tu vois.

— Mais comment... je veux dire... les psychords...

— Je pense que tu devais sacrément les occuper, sans quoi ils auraient eu cent fois l'occasion de me repérer et de me descendre !

« Pas du tout », intervient GRIP d'une voix onctueuse, qui semble émise depuis les arbres au-dessus de leurs têtes. « Nous aurions parfaitement pu nous débarrasser de Salif, si nous avions détecté sa présence... Mais Bug, votre cavalier, a très bien joué. De même que votre fou noir, à sa manière franche et directe. Je vous renouvelle mes félicitations. Vous êtes en tout point des adversaires valables. »

Dan et Salif échangent un regard interrogatif – mais ils ignorent en quoi Bug les a aidés.

— Et toi, qu'as-tu fait ? demande Dan à son compagnon.

— Je t'ai surveillé, qu'est-ce tu crois ! Je te trouvais assez pâle et mal en point, mais j'étais pas *certain* qu'il faille te débrancher, si tu vois ce que je veux dire... Bref, dès qu'on est arrivés ici, la première



chose que j'ai faite a été d'enlever mon scaf pour respirer le bon air. Ensuite j'ai vu que la puce affichait un message sur son display – y avait pas plus clair : DÉBRANCHE ! Mais je me suis dit, ça pourrait être un piège : dès que j'aurai libéré Dan, la puce va m'attaquer... Alors j'ai d'abord ouvert l'engin, et j'ai déconnecté ses batteries : plus de jus, plus de drain, plus de laser, plus de pattes qui bougent, plus rien. Après j'ai tiré ton drain, ôté ton casque et voilà : simple et direct, comme toujours...

En effet, Dan constate au passage suivant de la puce que son flanc est ouvert et que des câbles en sortent. Inoffensive, donc. Mais côté jardin... Il scrute les massifs et les allées, repère les petits robots qui vaquent à leurs activités, indifférents à ce qui se passe au centre de la sphère.

— Aucun danger de ce côté-là, précise Salif qui a suivi son regard. Ces machins ne sont pas armés, ni programmés pour attaquer autre chose que des insectes.

— Des insectes ? s'étonne Tiger.

— J'ai vu deux abeilles et un papillon.

« Si vous le permettez », intervient GRIP de nouveau, sur un ton très courtois (où perce peut-être une pointe d'agacement ?), « j'ai un marché à vous proposer. »

— Lequel ? fait Dan d'une voix lasse (tandis que Salif, en aparté, brandit le médius en un geste obscène. Voyant qu'un vidœil l'observe, il répète le geste dans sa direction).

« L'expérience nous prouve que vous êtes courageux, volontaires, dynamiques. Exactement le genre d'hommes dont nous avons besoin pour remettre en route cette station orbitale, lui redonner son rôle de phare de l'humanité aux frontières de l'espace, de moteur et de tremplin d'une colonisation planétaire enthousiaste et motivée, digne des pionniers qui posèrent ici la première poutrelle. Nous pourrions nommer Salif régisseur général et chef de projet. Bien entendu, tous ses crimes et délits antérieurs seraient effacés. Une rémunération gratifiante lui permettrait de s'offrir la vie qu'il désire – dans le cadre de la loi, bien entendu. Quant à Dan Tiger... »

— Stop, le coupe Salif. Je refuse. Régisseur de mon cul, chef de mes deux ! Tu me vois passer ma vie dans cette boîte de conserve, à recevoir des ordres d'une voix sans couilles ? Je préfère être pirate dans mon désert que millionnaire dans une station orbitale !

« Quant à Dan Tiger », poursuit GRIP, imperturbable, « il deviendrait, outre le directeur *honoris causa* de l'Anneau, le prototype et le responsable de notre programme PSYCHÉ d'amélioration de la race humaine, programme dont il connaît déjà les grandes lignes, n'est-ce pas ? Nous pourrions même lui garantir l'immortalité de sa

pensée et de sa conscience logique... »

— Sous quelle forme ? s'enquiert Dan, réprimant un sourire sarcastique.

« Sous la même forme que la nôtre – avec le bénéfice de tous les avantages techniques inventés depuis. Vous seriez le treizième psychord, Dan Tiger. »

— Quel grandiose avenir ! ricane Salif.

— Quel est l'autre terme du marché ? interroge Tiger.

« Quelques heures d'accès direct à votre cerveau, quelques jours d'étude approfondie... Nous pouvons garantir également un contact "soft" et sans douleur, conservant à 100 % l'intégrité psychique du sujet. C'est une réelle affaire que nous vous proposons. Elle mérite réflexion. »

— C'est tout réfléchi, grogne Salif.

— Si nous refusons, que se passera-t-il ?

Une poussière de rire saupoudre la voix onctueuse du psychord.

« Vous mourrez, à plus ou moins brève échéance. Dan Tiger restera prisonnier des Réseaux, et nous le traîtrons comme une vache, nous tirerons de lui tout ce que nous voulons en tirer, sans égard pour sa personnalité. Avant qu'il soit réduit à l'état de légume, nous serons parvenus à dupliquer et tester sa configuration cérébrale sur quelques embryons sélectionnés. Salif, lui, aura un sort moins enviable : s'il est vrai que nous ne pouvons l'attaquer ici même dans l'immédiat, il nous est facile de clore toutes les portes et le laisser mourir de faim et de soif... Je signale à toutes fins utiles que l'eau et les végétaux de ces jardins sont extrêmement toxiques pour un organisme humain, leur consommation entraînant une mort dont je vous épargne la description. »

— C'est *vous* qui allez mourir ! s'écrie Salif agressif.

« Certainement pas », réplique GRIP froidement. « Nous ne pouvons mourir. Nous sommes intouchables. »

Salif lance à Dan un regard intrigué.

— C'est exact, confirme celui-ci. Les psychords sont immortels, au sens physique du terme. Ils peuvent cependant... être psychiquement endommagés. D'une façon irrémédiable.

— C'est-à-dire que tu vas les rendre fous, traduit Salif. (Dan acquiesce d'un signe de tête.) Mais dis-moi – si t'en arrives là... qu'est-ce qu'il se passera pour la station ? pour tout ça ? (Grand geste du bras englobant les jardins). Tout va s'arrêter ?

— Je ne pense pas. L'Anneau fonctionne avec des sous-programmes automatiques, qui sont plutôt du ressort des deux ords moléculaires annexes. Ce qui s'arrêtera, ce sera l'arbitraire, l'esprit de décision, le pouvoir indépendant des psychords, leur emprise psychotronique sur

l'humanité... Ce sera les Réseaux, le drain-contact, l'interface directe homme-machine... Mais je te l'ai déjà expliqué.

« Illusions ! » lance GRIP sur un ton nettement méprisant. « Obscurantisme ! Vous voulez retourner à une époque révolue. Effacer d'un coup un demi-siècle de progrès humain, d'évolution technologique. C'est un rêve absurde. Seul le passé peut être effacé. Le présent demeure, éternel, inviolable. Vous ne pouvez rien changer, Dan Tiger. Vous serez détruit, et votre ami aussi. C'est navrant pour vous. Alors qu'une collaboration... »

— Ta gueule, tranche Salif. On cause entre hommes, on n'a pas besoin de l'avis d'un tas de ferraille. Alors au fond, insiste-t-il auprès de Dan, les choses fonctionneront à peu près comme avant ? Toutes les routines, les maintenances, les trucs automatiques, quoi. Genre dispatching de réseau de transport, tu vois ce que je veux dire ?

— Je pense, soupire Dan avec lassitude. Je ne sais pas exactement...

Il porte la main à son front, pour retenir un vertige. Ce simple geste lui fait accomplir un tour complet sur lui-même. Salif le freine, le dévisage : une sueur luisante emperle ses traits hâves et pâles. Ses yeux sont rouges et quelque peu hagards.

— Hé, le héros, fait Salif compatissant, faut garder la forme ! Va donc récupérer sur une de ces pelouses, là-bas. Pendant ce temps je vais...

— Non, l'interrompt Dan. Il faut en finir. Pas leur laisser le temps de préparer une défense solide.

Il s'arrache à l'étreinte de Salif et se propulse vers le globe central. Un vidœil articulé suit sa progression. Salif le rattrape :

— J'te jure, t'as vraiment une sale gueule. Tu devrais...

— Je sais ce que je dois faire, le repousse Dan, qui entreprend de faire le tour de la boule.

« Il est encore temps de renoncer », avertit GRIP. « De reculer, de réfléchir. »

— Ta gueule, tête de nœud, crache Salif, qui revient à Dan. T'es sûr qu'un bon coup de laser bien placé ne...

— Oui, soupire Tiger. Ce truc-là est indestructible de l'extérieur.

Il remarque que chaque panneau satiné porte un nom, inscrit sur une plaque au niveau de l'équateur : les noms des douze Réseaux – suivis d'un carré portant la lettre *psi*. Il cherche ALICE, le plus retors, le plus pervers des psychords – celui (ou celle ?) qu'il connaît le mieux.

— Alors moi, qu'est-ce que je fais ? s'écrie Salif, toujours derrière Dan – qui se retourne :

— Tu montes la garde. Tu empêches qu'on soit attaqué. Tu me surveilles, aussi. Mais tu ne me débranches pas – sinon à l'extrême

limite, si tu vois que je suis sur le point de mourir.

— Difficile à apprécier... T'as déjà l'air sur le point de mourir. Enlève au moins ton scaf, que je puisse tâter ton pouls.

Dan s'exécute avec des gestes lents, laborieux. Le scaf part à la dérive, rejoindre la puce dans son orbite moribonde.

Voilà ALICE. Un panneau abstrait comme les autres. Une joie méchante s'allume dans les yeux de Tiger. Il sent bouillonner en lui cette haine sauvage, cette source d'énergie insoupçonnée. Il est devant ce nom comme devant un ennemi, et s'en approche avec la prudence du guerrier.

Salif l'observe avec inquiétude :

— Dan, t'es sûr d'aller bien ?

Tiger ne répond pas. Il frôle, du bout du doigt, le carré marqué *psi*. Toute la plaque s'avance, découvre un tiroir, dont elle constitue la poignée. Dans le logement sont lovés deux drains noirs à connexions d'or, signalés « in » et « out » en lettres vertes lumineuses. Dan saisit les drains.

Salif s'éloigne, conscient qu'il ne doit plus rien dire, que le combat final s'engage – un combat auquel il ne peut participer, lui qui n'a pas d'implants...

Au moment de ficher les drains derrière ses oreilles, Dan tourne la tête vers son ami et lui sourit – un sourire qu'il veut engageant, mais derrière lequel Salif devine tapie la terreur.

## UNE HAINE IMPLACABLE

Sans transition Dan plonge dans les profondeurs matricielles, dans ce filet de lumière aux soleils bondissants, aux zones opaques et menaçantes. ALICE l'y attend, le cerne – bourdonnement, ombre indéfinie, lourde pression – renforcée par une légion de ces bulles lumineuses qui s'agglutinent sur les filaments. ALICE étend sur lui son voile glacial et imprime ces mots dans sa mémoire :

*Très cher Dan, je t'attendais... Donne-moi ton amour...*

Dan lui décoche une flèche de haine absolue qui la rétracte, et profitant du contrecoup, *saute* – en même temps qu'il visualise le mirage –, roule sur le sol dallé de la haute salle de pierres circulaire, sous la voûte étoilée, jusqu'au pied d'un des sept *moai* martiens. Il se relève d'un bond, car les yeux blancs de la statue sont des écrans où défile une neige électronique – et tous les sept sont pareils, qui s'abaissent vers lui en murmurant des mots avides, portés par une spirale d'ultrasons qui vrillent sa conscience et brisent sa concentration...

Sans se laisser accrocher par la peur (*comment ont-ils fait si vite ?*), Dan s'élance en un violent effort vers le plus proche couloir – mais déjà ses jambes ne le portent plus, son corps est un poids mort, seuls ses bras se meuvent encore... Il croche ses doigts dans les fissures du dallage et se hisse, se hisse avec l'obstination d'un insecte alors que les spires ultrasoniques emportent sa volonté – se hisse et tombe – dans une immense prairie d'herbe orange ondulante. Des collines pourpres s'élèvent à l'horizon, sous un ciel vert illuminé par trois soleils – un petit bleu, un énorme rouge et un jaune lointain... Sur sa gauche, à quelques mètres, l'herbe orange a été foulée, déchirée, écrasée comme par une lutte – ce que des traces de sang lui confirment. Un examen plus attentif révèle des débris rougeâtres qu'il croit reconnaître... et qui parsèment une piste sanglante parmi les hautes herbes. Réprimant son horreur, Dan suit les traces jusqu'au lieu du carnage final : les restes déchiquetés d'un scaf martien, mêlés d'os et de chairs putrides où grouillent des vers noirs. Parmi eux, une tête arrachée, défoncée, réduite en bouillie, inidentifiable... Si : Dan reconnaît une touffe de courts cheveux argentés. Trop d'horreur s'accumule en lui, qu'il ne

peut contenir. Il recule, titube, trébuche – capte alors ce grondement qui vient du fond de la plaine : des dizaines de pattes massives lancées dans une course effrénée – à sa rencontre ! Par dessus les hautes herbes, il aperçoit un troupeau de monstres écailleux, cornus, qui foncent sur lui de toute la vitesse de leurs huit pattes, surgissant de nulle part sinon d'un mauvais rêve de science-fiction...

Dan comprend soudain : ce mirage est un piège où ALICE l'a poussé – et il ne sait pas en sortir ! Les bêtes semblent déterminées à le tailler en pièces, à l'instar de Valentina(9). Où fuir ? Comment ? Aucun abri à la ronde... Il court au hasard, éperdu – les animaux le rattrapent aisément, commencent à l'encercler dans un martèlement d'enfer...

Soudain une salve de rayons issus du néant arrose les monstres et les fait éclater un à un, malgré leurs vives esquives, avec une précision stupéfiante. Dan se retrouve seul dans la plaine vide – hormis un rectangle virtuel aux contours tremblotants, qui se balance à quelques centimètres de son visage.

*Bug...*

Touche-moi, imprime le rectangle dans sa mémoire.

Dan tend le bras – bref frisson d'un contact électrique – toute la scène s'efface dans un noir total, tourbillonnant... où peu à peu fulgurent des lueurs... des traits lumineux qui s'organisent en une trame complexe, dont les points de jonction sont des plaques irisées.

Dan est revenu dans la Matrice. Et Bug est avec lui.

**Tu es tombé dans un jeu vidéo, reçoit-il. Ce qu'il y a de pire : un simul à drains, 100 % contrôlé psychord. Ils t'ont poussé là ou quoi ?**

Dan émet un acquiescement, dissimulant sa surprise : que faisait le cadavre déchiqueté de Valentina dans un jeu vidéo ?

Ce n'est pas le moment de poser ce genre de questions – et surtout pas de laisser percer la moindre émotion, au risque d'être aussitôt repéré. Pourtant le souvenir de cette horreur reste englué en lui comme une nausée prête à déborder. Il se concentre sur le message que Bug inscrit dans sa mémoire, en mots pâles et éphémères :

**Fais très attention où tu tombes : tous les mirages ne viennent pas de toi... N'oublie pas qu'ALICE est experte en création de rêves. Il vaut mieux rester dans la matrice le plus longtemps possible.**

Où allons-nous ?

Il suit au long des filaments le rectangle-Bug qui change fréquemment de direction, saute d'un niveau à un autre, évite les plaques les plus actives et les comètes qui filent sur les lignes. Au plus loin que porte sa vision, il ne discerne qu'entrelacs de fibres, danses de

lumières, ondes qui s'évasent. Des zones d'ombre, par endroits, qui étouffent toute lueur.

**Vers ALICE, répond Bug. C'est le psychord le plus proche... mais pas le plus facile. Tu aurais dû te brancher à CIEL, ou LOTUS. Ils se seraient moins méfiés.**

*J'ai un conflit personnel avec ALICE. Dont je compte tirer profit.*

**À ta guise... Attention ! On va être encerclés !**

Peu à peu des boules lumineuses se sont concentrées autour d'eux, ont bouché toutes les lignes sauf une, qui mène à un nœud complexe de connexions. Le rectangle virtuel s'y engage avec célérité, bondit à une vitesse folle entre les branchements et se rue sur un filament dégagé qui s'enfonce dans la trame. Dan s'efforce de le suivre, mais ne peut sauter aussi vite entre les plaques irisées qui tentent de le retenir, le retarder, tandis qu'elles émettent des trains d'ondes impérieux... L'écrasante pesanteur d'ALICE fond alors sur lui, qui perçoit le murmure glacé de sa bouche vorace... Aux abois – mais gardant son calme – il se concentre, visualise un mirage tiré de sa mémoire et *saute* –

Il est couché nu sur un grand lit dans une cellule aux tons pastels et Cindy est sur lui, le chevauche et le caresse – non, c'est *Faërie* – coup au cœur – échouée sur le sable, sirène rejetée par la mer, froide et glissante comme une anguille. Elle ouvre les yeux, lui sourit – ce n'est pas *Faërie*, mais ALICE : regard électronique, sourire carnassier, elle l'enserme de ses bras crochus... Il devient froid, si froid, émotions et pensées s'amenuisent, le mirage se dilue en spires électroniques... Alors sa *haine* jaillit comme une langue de feu qui grille et racornit la fausse *Faërie*, dont les cendres s'éparpillent dans le mirage qui s'évanouit à son tour, or Dan a déjà *sauté* – dans le désert de pierres, mais ALICE l'enveloppe dans une tempête de poussière – il rampe parmi les ruines et les morts d'un champ de bataille délétaire, où ALICE parasite l'appel désespéré d'un soldat agonisant – il court sur une lande noire et détrempée, battue par la tempête, et ALICE le poursuit dans les imprécations du vent – il vagit dans l'univers rouge de son enfance où une forme aimante se penche sur lui, et devient démon aux yeux jaunes qui est encore ALICE – il revient sur la plage de l'aube en face de l'île d'où ne viendra jamais *Faërie* sur aucune barge noire – et pourtant elle arrive, manœuvrée par ALICE – sa haine fuse encore avec une puissance irrésistible et frappe la barge qui éclate en pixels noirs et blancs, lesquels se dispersent, s'épanchent et se condensent en une neige électronique qui efface point par point le paysage... La brûlure de sa haine empêche Dan de givrer, il trouve la force de *sauter* encore, de mirages en mirages, de rêves en images, talonné par ces voix avides et ces soupirs glacés, tournoyant plus vite que le maelström qui cherche à l'aspirer, plus vite, encore plus vite,

jusqu'à atteindre la vitesse de libération, jusqu'à *voir* en filigrane sur le ballet des apparences la réalité ultime, moléculaire, atomique – la Matrice.

Dans les Réseaux, de nouveau – assemblage de bits et d'octets. Quelque chose d'énorme devant lui – un vide monstrueux, d'un noir insoutenable, négation de toute lumière au sein de cette galaxie mouvante, un cancer immobile, menaçant, qui estompe les lueurs alentours... Avidé d'énergie, cette masse de néant terrifiante *attire* Dan d'autant plus fort que sa peur augmente, exsudée comme un flux vital. Il se calme, se contient, se concentre, se cramponne à son filament si pâle qu'il paraît sur le point de s'effacer. Il lance un appel, le plus atonal possible :

*Bug ?*

Le gouffre noir l'aspire. Dan résiste : il doit être sûr.

*Bug ?*

Un frémissement d'angoisse. Non non, ne crains rien – Bug est là, il va répondre.

*Bug ! Je... je décroche !*

**C'est ALICE, Dan. Ce trou noir est ALICE. Reliée par tunnel quantique à tous les psychords. Je ne peux pas m'en approcher, sinon elle me détruit. Mais laisse-toi faire, Dan. Laisse-toi prendre – et *frappe*. Tu sais comment.**

Le filament où Dan s'agrippe disparaît complètement, dissous par cette noire pesanteur, cette Méduse électronique qui l'hypnotise, pompe à mesure sa terreur, son énergie, sa vie même.

*Bug ! J'ai peur !*

**La peur tue l'esprit**, s'esquissent ces mots de Bug dans sa mémoire défaillante. Il perçoit encore, comme en écho : **Sauve ta vie !** Et enfin, tel un dernier soupir – **Adieu...**

Alors qu'ALICE triomphante engloutit son esprit, quelque chose craque dans le corps amorphe de Dan – sa terreur se transforme alors en une haine implacable – et il *frappe*.

\*

\* \*

Au début, Salif ne quitte pas Dan des yeux, sinon pour surveiller les quatre sas qui mènent aux Zones de Transit, au cas où une menace en surgirait. Il guette sur le visage inexpressif de son ami le moindre signe de faiblesse, de douleur, tout indice l'incitant à croire qu'il risque sa vie... Son pouls bat normalement – bien qu'atteint parfois d'accéléérations fulgurantes – ses traits restent de marbre –, quoique traversés de temps à autres par des expressions trop fugitives pour être saisies. Aucune sueur mauvaise ne perle à son front, aucun geste



désordonné ne décroche sa main crispée sur la poignée...

Aussi la vigilance de Salif se relâche-t-elle : il se met à tourner autour des psychords, jouer distraitement avec la puce, suspendre à un vidœil articulé le scaf de Dan à la dérive... et se lance dans la visite des jardins, revenant souvent voir Dan – puis moins souvent...

Le voici maintenant allongé sur une pelouse au pied d'un chêne nain, à observer le travail précis d'un mini-robot qui taille un rosier à proximité. Salif prend garde d'éviter tout geste brusque dans cette faible pesanteur qui stagne au niveau du sol. Il résiste à l'envie de glisser un brin d'herbe entre ses dents, car il se souvient de l'avertissement de GRIP à propos de l'eau et des végétaux (peut-être un bluff, mais comment s'en assurer ?). Pourtant il aimerait trouver quelque chose pour tromper la faim et la soif qui le tenaillent, plus vives à mesure que les heures passent – et que rien ne change...

Et si Dan échouait ? S'ils restaient enfermés ici jusqu'à la mort ?... Mais Salif est d'un naturel optimiste : il se persuade qu'il trouvera un moyen de mettre à genoux ces putains de mécaniques, indestructibles ou pas. En attendant, le manque d'action lui pèse, et la faim le taraude...

Pourquoi a-t-il suivi Dan Tiger dans cette galère ? réfléchit-il. N'ayant pas d'implants, il n'a rien à foutre des psychords : qu'ils asservissent l'humanité – si ce n'est déjà fait –, ça ne le concerne pas, ça ne l'empêchera pas de rester libre... Alors pourquoi s'est-il engagé dans cette entreprise délirante ? Par amitié pour Dan ? Il doit reconnaître que Dan ne lui ressemble en rien, au contraire : inquiet, indécis, pas très aventureux. C'est sûr, toutes ces épreuves les ont rapprochés, avec le temps des liens se sont créés... Mais ça n'explique pas tout. Parce qu'il a trouvé en lui un moyen de s'évader de Mars, de retourner sur Terre ? Mais il n'en savait rien avant que ça n'arrive. Pour être moins seul ? Non plus – Salif a toujours vécu seul. Alors, qu'est-ce qui le lie à cet Implanté, engeance qu'il déteste par nature ?

C'est la poursuite du mystère, réalise-t-il.

Depuis qu'il a vu la Déesse de la Route, qu'elle lui a parlé en rêve, et surtout depuis qu'il est tombé dans ce mirage au fond du labyrinthe martien, Salif se sent attiré par ce mystère caché derrière les apparences, qu'il pressentait déjà dans les miroitements du désert, sans oser en parler aux autres crétins de la bande ni même se l'avouer – on est si facilement abusé par ses sens... Or voici que Dan – cet Implanté, ce blanc-bec – est engagé loin dans cette magie que Salif a cru devoir ignorer des années durant, lui dont l'arrière-grand-père aurait été un sorcier africain... Ce petit Blanc lui a rappelé ses origines, alors qu'il se croyait une anomalie parmi tant d'autres nées dans la Zone Industrielle du Nord... S'il suit Tiger ainsi, c'est dans l'espoir de percer à son tour les arcanes du mystère, d'acquérir la

connaissance de ses ancêtres, et aussi de... revoir la Déesse de la Route...

Ses réflexions dérivent vers une rêverie occupée par cette féline à la tignasse blonde – quand soudain les lumières baissent d'intensité. Le robot dans le rosier s'immobilise. Un courant glacé cingle sa figure. L'arbre derrière lui frémit. Cela ne dure que deux ou trois secondes – puis tout reprend son cours : les projecteurs brillent normalement, le minirobot achève sa taille minutieuse, l'air tiède et parfumé caresse de nouveau sa peau.

Salif se lève, alarmé : Dan ? Il prend son élan – se dégage en trois bonds de cette pesanteur ténue, dérive vers la sphère centrale, où rien ne semble avoir changé... Si : la main de Dan s'est décrochée de la poignée et flotte près de sa tête. Une grimace de douleur s'est figée sur ses traits.

Salif en décèle aussitôt la raison : les drains ont fondu dans ses implants.

Tout autour, les cheveux se sont racornis et tombent en cendres. La peau est pourpre et boursouflée, sébum et sang suintent des plaies, ainsi qu'une goutte d'argent derrière l'oreille droite, incrusté dans la peau grillée. Les prises drain en or sont déformées, soudées aux implants. Salif y porte la main : c'est brûlant. Il essaie malgré tout de débrancher un drain – mais l'implant est près de venir avec, et s'il l'arrache c'est la mort de Dan assurée... Il va chercher son laser accroché sur son scaf et d'un trait bleu sectionne les deux drains.

Les psychords restent indifférents à cette mutilation – pas un mot, pas un signe. Salif examine Dan : il est raide comme un bâton, la douleur sculptée sur son visage de marbre. Ses yeux sont ouverts mais ne voient rien. Il ne réagit ni aux appels de Salif, ni aux claques qu'il lui balance. Il n'est pas mort cependant : son cœur bat lentement, faiblement.

Salif lutte contre un début de panique : que lui ont-ils fait ? A-t-il échoué, réussi ? Rien d'évident... Peuvent-ils encore sortir d'ici ?

Il lâche Dan et s'élance vers le sas n° 1, qui mène à la Zone de Transit viabilisée. Apparemment, le sas fonctionne : son contrôle d'entrée affiche :

*Pour ouvrir, introduisez votre carte* en leds verts au-dessus d'une fente à cartes. Salif se rappelle que Dan en a tout un assortiment dans une poche de son scaf. D'un bond il atteint l'équipement suspendu à un vidœil, d'un autre il est de retour, pass-cartes en mains.

Le sas s'ouvre au troisième essai. À l'intérieur, son écran informe que le port du scaf est inutile, car le tube d'accès à la Zone 1 est viabilisé. Tant mieux, soupire Salif, soulagé.

Il retourne chercher Dan qui flotte tel un noyé autour des

psychords, le ramène aussi vite que possible, dans la crainte que le sas ne se referme devant son nez – définitivement.

Ce n'est pas le cas : il pénètre dans l'étroit habitacle, Dan sur son dos, léger dans cette apesanteur. La même pass-carte ouvre l'autre côté. Il s'engage dans le tube translucide, où la gravité augmente à mesure qu'il gagne l'autre extrémité, jusqu'à le rendre essoufflé et lourdaud, ployé sous la masse inerte de son ami : il s'était habitué à l'apesanteur...

La pass-carte lui donne encore accès à la Zone de Transit n° 1, sans réticence ni difficulté, ni commentaire d'aucune sorte de la part de GRIP ou consorts. Dan aurait-il gagné ? Détruit les psychords ? Salif est prêt à le croire – quand cet espoir s'écroule :

De l'autre côté du sas se tient un agent du SRF.

## LES AILES DU MYSTÈRE

Salif porte aussitôt la main à sa ceinture – mais son laser est resté dans l’Axe avec les scafs... L’agent sourit, écarte les bras en un geste apaisant.

— Pas de lézard, dit-il. Moi non plus je suis pas armé. Personne veut tuer ni arrêter personne, d’accord ?

Salif l’observe, soupçonneux : le type est jeune, plus jeune que lui, rose et blond dans son uniforme impeccable, et visiblement impressionné par le grand Noir, qui tient Dan sur son dos courbé comme un sac à patates.

L’agent s’écarte, l’invite à entrer. Son regard parcourt la pièce : ovoïde, baignée dans une pénombre bleue, meublée seulement de banquettes qui épousent les murs – et occupée par trois autres personnes. Salif y pénètre d’un pas prudent, flairant le piège ; scrute les multiples contrôles, alarmes et vidyeux qui émaillent les parois de métal bleu et le plafond lamellé – tous éteints semble-t-il...

Puis il dévisage les trois occupants : un second agent du SRF aussi jeune et désarmé que le premier, un adolescent de type indien, aux cheveux raides et noirs, visage lisse et grands yeux dorés, et une fille :

*La Déesse de la Route.*

Faërie. C’est elle. Plus belle que dans ses souvenirs, ou ses rêves, il ne sait plus. Douce et gracieuse, féline et fière, chaude et lointaine, surprise et inquiète – plus belle et désirable que toutes les filles que Salif a jamais connues, il en est certain à l’instant même où son regard chavire sur elle. Il manque lâcher Dan – la Déesse de la Route, ici même... Est-ce un mirage ?

Faërie se précipite pour aider Salif à allonger Dan sur l’une des banquettes murales. Elle s’agenouille près de sa tête, sans un mot, ausculte ses blessures – qui ont empiré. Salif reste près d’elle et s’enivre de son parfum de mystère, malgré Dan qui saigne devant lui.

Le jeune Indien les rejoint, écarte doucement Salif de la main – qui s’étonne de ne pas réagir – adresse une interrogation muette à Faërie. Elle acquiesce d’un hochement de tête. Salif devine un échange dans leurs regards – il ne sait quoi encore. Voyant qu’il les observe, Faërie précise :

— Je peux le guérir, mais il risque d'en garder des traces. Je suis obligée de retirer ses implants... comme on m'a enlevé les miens.

— Tu... avais des *implants* ? balbutie Salif, déconcerté. (*Comment ? La Déesse de la Route – une Implantée ?*) Mais je croyais...

Faërie darde sur lui l'éclat troublant de ses yeux pers.

— On se connaît ? (Salif a l'impression d'être mis à nu, fouaillé par un rayon invisible.) Ah oui – tu es l'ami de Dan. Je t'ai rencontré en *rêve*... (Il hoche la tête ; une boule dans la gorge l'empêche de parler.) Procure-moi des compresses, un cicatrisant et une pince. Vite !

— D-dis-donc, se rebiffe-t-il (déglutissant avec peine), j'ai pas d'ordres à recevoir d'une...

Il s'interrompt : le bleu du regard a pris une nuance d'orage. Il se détourne, avise les deux agents qui se tiennent en retrait, respectueux :

— Vous savez où on peut trouver des compresses, du cicatrisant et des pinces ?

— À la pharmacie, répond l'un d'eux. J'y vais !

Il sort de la pièce en courant, par une porte qui coulisse en grinçant devant lui.

— Comment tu vas l'opérer ? demande Salif à Faërie de nouveau penchée sur Dan. Ça me paraît assez vilain...

— Tais-toi, l'interrompt le jeune Indien. Elle a besoin de concentration.

De nouveau Salif se demande pourquoi il ne vole pas dans les plumes de ce petit branleur. Comme si toute velléité agressive était gommée en lui... Il s'éloigne, mal à l'aise, cherche à mettre un nom sur ce visage, qui ne lui est pas inconnu...

Il se rappelle soudain – une intuition fulgurante : Castor – dans le mirage sur Mars... Castor qui l'a tiré des griffes de ces monstres dans la plaine orange, qui l'a emmené dans cette citadelle géante... Comment a-t-il pu *oublier* un événement aussi important ? Mais déjà les détails de ce souvenir s'évaporent, telles les images fugitives d'un rêve... *Castor*, grave-t-il néanmoins dans sa mémoire. Que fait-il là ? Et Faërie ?

L'agent du SRF revient muni d'une trousse d'urgence complète, qu'il pose avec dévotion aux pieds de Faërie. Lui aussi semble entiché de cette déesse, de même que son collègue, qui ne la quitte pas des yeux. On le serait à moins...

Castor ouvre la trousse d'urgence et passe à Faërie ce qu'elle réclame à mesure : compresses stériles, pinces chirurgicales... Elle-même accomplit des manipulations qui paraissent peu orthodoxes à Salif, comme étendre ses mains au-dessus du visage de Dan, scander à son oreille des mots incompréhensibles... Il veut s'approcher pour voir

de plus près – Castor lui fait signe de rester à l'écart. Pourquoi ne l'emmènent-ils pas au bloc opératoire ? Il y en a sûrement un dans cette Zone... Croit-elle pouvoir le soigner comme ça, avec des incantations et des manipulations ?... C'est vrai qu'elle est la Déesse de la Route – Salif a vu des étincelles jaillir de ses doigts(10) : pas étonnant qu'elle soit aussi guérisseuse...

L'opération se déroule dans un silence total – hormis les murmures indistincts de Faërie et les cliquetis des instruments – et paraît durer des heures à Salif, dont l'estomac, la surprise passée, crie à nouveau famine, dont la gorge est plus sèche que le désert de sa vie passée. Il se lève de la banquette outremer, en douceur et sans bruit, comme s'il craignait de déranger des moines en prière. La porte de sortie grince horriblement en couissant devant lui – il frémit d'un tel vacarme. Au moment de sortir, le jeune agent blond le rejoint prestement : il n'attendait de toute évidence que cette occasion.

— J'avais une de ces envies de pisser ! avoue-t-il à Salif, à mi-voix dans le couloir. Mais j'osais pas déranger...

— Y a moyen de bouffer quelque chose dans le coin ? s'informe le grand Noir.

— Tout ce que tu veux à la salle de pause – tout droit, à droite puis à gauche, explique l'agent qui s'éloigne en courant dans la coursive, une main entre les cuisses.

Suivant les indications, Salif parvient sans peine à la salle de pause, surpris de trouver toutes les portes ouvertes – et très étonné de voir que tout fonctionne dans le vaste hémicycle : distributeurs, simuls vidéos, télé, restaurants... Même les boutiques sont illuminées, quoique désertes. Après tout, se dit-il, le *Barsoom* et des navettes ont transité ici, il y a quelques heures à peine. Peut-être Castor et Faërie ont usé de leur pouvoir pour que tout demeure en service... Il aurait tant de questions à leur poser à ces deux-là, qu'il ne sait par quoi commencer – en supposant qu'ils répondent, car ils ne paraissent pas très coopératifs, à peine amicaux. D'accord, il y avait urgence, mais il pouvait quand même *regarder*, sans gêner personne ! Faërie, décide-t-il, s'il reste un peu d'humanité dans ton corps de rêve, je saurai la faire vibrer !

Il gagne le self-automat *Au Clair de Terre*, tout illuminé, offrant des plats alléchants. Les deux vitres du comptoir de distribution qu'il a brisées n'ont pas été remplacées, mais les éclats de verre ont été balayés. Il n'y a plus trace de sa dérivation électrique derrière le comptoir, et tout est sec : pas de piège ? Il se penche par les vitres brisées sur les barquettes d'aliments, les renifle : ça sent bon... Son estomac gargouille, excité par l'odeur. Il trempe un doigt dans la boîte la plus proche, le porte à sa bouche : c'est bon ! Ni arrière-goût douteux, ni effet secondaire... Si poison il y a, celui-ci est très subtil.

Salif est prêt à prendre le risque – il a trop faim. Il s’empare de tout ce qu’il préfère, chope trois canettes au passage et va s’installer à une table devant la grande baie, ignorant les véhémentes protestations de la caisse devant ce vol manifeste.

Tandis qu’il commence à engloutir sa première barquette, l’agent du SRF le rejoint, soulagé.

— Assieds-toi, l’invite Salif. Tu veux boire un coup ? C’est la maison qui offre.

— Pas de refus, soupire le blondinet. (Il attrape une canette de bière, la décapsule, s’envoie une grande lampée, sous le regard attentif de Salif : l’air satisfait du type le rassure.) Ahhh ! Ça fait plaisir de causer enfin avec un mec normal ici.

— Pourquoi ? Ton collègue n’est pas normal ?

— Si, lui, ça va... Mais je parle des deux autres. À mon avis, ils ont quelque chose.

— Ils ont beaucoup de choses, déglutit Salif.

— Ouais, surtout la fille, hein ? (L’agent lui lance un clin d’œil.) Moi je me frotterais pas à cette nana. C’est une vraie... comment on dit déjà... une *sorcière*. J’te jure ! Elle fait des trucs incroyables !

— Ah ouais ? Raconte-moi : qu’est-ce que vous foutez là, comment tu les as rencontrés, tout ça.

Sans se faire prier, le jeune blondinet narre à Salif leur aventure : comment, alors qu’ils étaient de garde en Zone 1, ils ont eu l’idée de désertre quand ils ont vu sur leurs contrôles tous leurs collègues abattus un à un ; pourquoi ils ont rejoint le *Barsoom*, espérant profiter de l’occasion pour fuir la Terre et le SRF ; leur rencontre fortuite avec Castor et Faërie dans la salle de pause, alors qu’ils attendaient Brokilien, le capitaine du *Barsoom* ; comment (là, l’agent a du mal à s’expliquer) Castor les a rendus *invisibles* au personnel humain et cyborg répandu dans toute la Zone : nul ne leur adressait la parole, ne leur prêtait la moindre attention, ils pouvaient faire ce qu’ils voulaient en toute impunité. Alors Castor a expliqué qu’il avait besoin de leur navette, pour ramener deux amis sur Terre. (« J’ai tout de suite compris que c’était vous », précise-t-il fièrement.) À l’issue de la discussion, ils se sont laissé convaincre de ramener tout le monde sur Terre, moyennant une protection analogue permanente...

— Après quoi tout le monde a rembarqué, conclut le jeune homme, cyborgs et prisonniers dans le *Barsoom*, agents et matériel dans les navettes, et la Zone de Transit est redevenue déserte. Et on vous a attendus... Je peux te poser une question ?

— Dis toujours, éructe Salif, en attaquant sa troisième barquette.

— Qu’est-ce que vous êtes allés faire dans l’Axe ? JASMIN était très décidé à vous arrêter...

Salif ne répond pas tout de suite, prenant le temps d'avaler sa bouchée de poulet au curry. « Si Castor ne lui a pas dit ce qu'on est allé y faire, réfléchit-il, c'est peut-être qu'il n'a pas besoin de le savoir... »

— Des bricoles, répond-il évasif. Réparer un truc.

— Ah ouais, réparer ! Juste avant que t'arrives avec ton pote blessé, Faërie a voulu que je me connecte à un Réseau, n'importe lequel.

— Et alors ?

— J'en ai essayé plusieurs. Silence sur toutes les lignes. Silence total. T'es *vraiment* allé réparer... ou casser ?

Salif cesse de mastiquer, fixe le jeune agent – qui rougit et détourne les yeux.

— Mettons que j'ai rien dit, bafouille-t-il. Je pose trop de questions, ça doit être une déformation professionnelle.

— C'est sûrement ça, opine Salif, qui se remet à manger. Tu veux une autre canette ?

Faërie les rejoint dans le couloir menant à la salle bleue, sortant des toilettes où elle est allée se laver les mains. Elle leur sourit : l'agent devient aussitôt rouge brique, Salif masque son étrange embarras en posant une question :

— C'est fini ? Il guérira ?

— Bien sûr, répond-elle. Ça prendra un peu de temps... surtout la rééducation.

— Quelle rééducation ?

— Réapprendre à vivre dans le monde des humains...

Elle les précède dans la pièce bleue. Castor vient à sa rencontre. Ils s'étreignent les mains, s'embrassent fugacement du bout des lèvres – Salif devine maintenant ce qui passe dans leurs regards. Une pointe de jalousie le traverse, qu'il chasse avec agacement. Il se penche sur Dan, clignant des yeux dans la pénombre. « S'il savait, pense-t-il à demi amusé. Lui qui court depuis toujours après cette nana... »

Derrière chaque oreille, les brûlures qu'il a vu si moches ne présentent plus qu'une surface grumeleuse, à peine boursoflée. La peau est rose et neuve. Elle a fait une greffe ? s'étonne Salif. Avec quoi ?

Il remarque alors les deux fines pièces métalliques posées sur la banquette. Deux araignées minuscules – ensablantées.

Les implants, comprend-il. Elle les a enlevés.

Il se tourne vers Faërie, effaré, montre les pièces :

— Je croyais que les gens *mourraient* si on leur enlevait ça !

— On me les a enlevés, lui rappelle Faërie. Est-ce que j'ai l'air morte ?



Salif ne répond pas, fixe à nouveau les deux implants qui, malgré leur rationalité, symbolisent pour lui le mystère de l'instant présent – cette guérison magique : Dan libéré de l'emprise de la Machine – explorateur sans entraves de l'inconnu... Salif est parcouru de frissons incontrôlables : il est frôlé par les ailes du mystère... La peur palpite dans ses entrailles, mêlée d'une sorte d'exaltation, d'euphorie – car ce nouveau but illumine soudain sa vie : il ne retournera pas dans son désert de rocaille avec sa bande de crétins – oh ! non – il suivra Dan, Castor et Faërie dans leur traversée des apparences, vers la source de la réalité – il les aimera comme de grands frères et une grande sœur, qui lui apprendront comme ils l'ont fait pour Dan, oui, ils lui apprendront les *mirages*... Et peut-être qu'un jour, dans un rêve au goût de chair, Faërie acceptera d'être *un peu plus* que sa grande sœur...

— Pardon – excuse...

C'est le jeune blondinet, qui demande à Salif de se pousser, car ils vont charger Dan sur une civière.

— Hé, qu'est-ce qui se passe ? demande Salif, émergeant de ses rêveries.

— On s'en va, t'as pas entendu ? On retourne sur Terre.

— Ouais, j'espère que tout ira bien pour nous, s'inquiète l'autre agent. Que leur, heu... *magie* va fonctionner pour nous protéger du SRF... (Il a craché le mot *magie* avec réticence, comme s'il lui écorchait la bouche.)

— Elle fonctionne, t'inquiète pas pour ça, le rassure Salif.

Ils chargent Dan toujours inconscient sur la civière et quittent la pièce bleue. Salif récupère les implants de Dan au passage et les glisse dans une poche de sa combi. « Mes gri-gri », se surprend-il à penser – sans sourire.

\*

\* \*

Dans la navette du SRF qui les ramène vers la Terre, Salif, assis près de Dan, observe du coin de l'œil Castor et Faërie sur le siège en face de lui. Tête contre tête, paupières closes, ils semblent endormis... partis sans doute dans quelque rêve ou mirage. Salif en conçoit de nouveau cette pointe de jalousie qui l'agace – car elle est vaine, comme toute jalousie : peut-il prétendre rivaliser avec Castor auprès de Faërie ? Et Dan ? A-t-il vraiment été son amant ?

Il se tourne vers son ami sanglé sur le siège à côté – sursaute.

Les yeux de Dan sont ouverts – fixés sur Castor et Faërie.

*Prochain épisode :*



Achevé d'imprimer en octobre 1989  
sur les presses de l'imprimerie Bussière  
à Saint-Amand (Cher)

— N° d'impression : 9989. –  
Dépôt légal : novembre 1989.  
*Imprimé en France*

*Numérisation :*  
version 1 / octobre 2014  
purple ed.

- 
- 1 Voir *Les Semeurs de Mirages*. FN/A n° 1670
  - 2 Voir *A la recherche de Faërie*, FN/A n° 1694
  - 3 Les cyborgs, « hommes-machines ». constituent l'essentiel du personnel technique et de surveillance sur Mars et ses satellites, comme pour la colonisation planétaire en général.
  - 4 Voir *Les Semeurs de Mirages*. FN/A n° 1670.
  - 5 Voir *L'art du Rêve*. FN/A n° 1681.
  - 6 Voir *Les Semeurs de Mirages*, FN/A n° 1670, chapitre XV.
  - 7 Voir *A la recherche de Faërie*, FN/A n° 1694. chapitre XI.
  - 8 Voir *L'art du rêve*, FN/A n° 1681, chapitre VIII.
  - 9 Voir *Labyrinthe de la Nuit*. FN/A n° 1706. chapitre XIV.
  - 10 Voir *A la recherche de Faërie*. FN/A n° 1694. chapitre II.